



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Manfaat Media Digital untuk Memahami Pecahan dan Desimal pada Siswa SD

Shafira Pramudya Maharani^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

shafirapramudyamaharani@gmail.com

abstrak – Media digital adalah konten dalam bentuk digital yang tidak menyimpan informasi dan bersifat biner. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah mengetahui manfaat dari media digital untuk memahami pecahan dan desimal pada siswa SD. Metode penelitian ini yaitu menggunakan metode SLR. Data di dalam penelitian ini menggunakan data sekunder berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat dari berbagai buku dan artikel jurnal yang terbit secara nasional. Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak serta metode catat sedangkan teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Hasil dari penelitian ini adalah media digital memiliki manfaat 1) Meningkatkan Visualisasi, 2) Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan, 3) Menyediakan Umpan Balik Secara Langsung, 4) Menunjang Pembelajaran Kolaboratif, dan 5) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri dan Berulang. Simpulan di dalam penelitian ini adalah terdapat lima manfaat dari media digital yang dapat digunakan untuk memahami pecahan dan desimal pada siswa SD.

Kata kunci – media digital, pecahan, desimal

Abstract – Digital media referido content in digital form that is binary in nature and does not store information physically. The purpose of this study is to explore the benefits of digital media in helping elementary school students understand fractions and decimals. Guided by the principles of Systematic Literature Review this research delves into existing literature with clarity and precision. The data utilized in this study are secondary data, including words, phrases, clauses, or even sentences collected from various nationally published books and journal articles. The data collection technique uses the observation method and the recording method, while the data validation technique uses the triangulation technique. The findings of this study reveal that digital media brings meaningful and impactful benefits: (1) enhancing visualization, (2) making learning more enjoyable, (3) providing immedian feedback, (4) supporting collaborative learning, and (5) facilitating independent and repetitive leaming. The conclusion of this study is that digital media provides five key benefits that can effectively aid students in understanding fractions and decimals at the elementary school level.

Keywords – digital media, fractions, decimals

PENDAHULUAN

Media digital menurut Maghfirah, dkk. (2022) adalah konten yang ada dalam bentuk digital. Selain itu, media digital yaitu jenis dari media elektronik yang tidak menyimpan informasi melalui format analog (Arifin, 2023). Ditambah lagi bahwa media digital adalah bentuk media yang bersifat biner (Pedia dalam Fitria, 2021). Jadi media digital adalah konten dalam bentuk digital yang tidak menyimpan informasi dan bersifat biner.

Jenis-jenis media digital mencakup tulisan, gambar, suara, film, dan media yang interaktif. Menurut Seneru, dkk. (2024) jenis-jenis media digital yaitu mencakup berbagai situs internet, platform sosial, serta aplikasi berita. Selain itu, Ningrum, dkk. (2021) mengatakan bahwa jenis media digital terdiri dari program komputer dan perangkat lunak. Penjelasan ini diperkuat oleh Dewi, dkk. (2024) media digital telah menjadi elemen krusial dalam rutinitas harian, jenis media digital yang sering kali dimanfaatkan, misalnya: *website*, media sosial, aplikasi *mobile*, *video online*, *podcast*, *ebooks*, *e-learning*, dan *e-commerce*.

Selain memiliki jenis-jenis yang beragam, media digital juga memiliki keunggulan. Menurut Anam, dkk. (2021) keunggulan media digital yaitu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, menurut Sintaro, dkk., dalam Hasanudin (2025) keunggulan dari media digital adalah fleksibilitas. Sedangkan keunggulan media digital menurut Basiroen, dkk. (2025) yaitu bisa menjangkau *audiens* global. Jadi keunggulan dari media digital yaitu bisa membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, fleksibilitas, dan bisa menjangkau audiens global.

Materi matematika yang dapat diajarkan menggunakan media digital salah satunya yaitu pecahan. Pecahan menurut Asmara, dkk. (2024) yaitu bilangan yang bukan bilangan bulat. Selain itu, pecahan adalah bilangan yang tidak utuh (Destiana, 2009). Sedangkan menurut Karnita dan Fitriyani (2018) pecahan yaitu bilangan yang mempunyai bentuk $\frac{a}{b}$, dimana a disini disebut sebagai pembilang dan b disebut sebagai penyebut. Jadi menurut tiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pecahan yaitu bilangan bukan bilangan bulat yang tidak utuh dan berbentuk $\frac{a}{b}$ dimana a adalah pembilang sedangkan b adalah penyebut.

Pecahan sendiri memiliki 5 jenis, diantaranya yaitu pecahan biasa, campuran, desimal, persen dan permil (Sholikah, 2023). Menurut Foster dan Sutrisno (2019) pecahan biasa dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, sedangkan pecahan campuran dinyatakan dalam bentuk $a\frac{b}{c}$. Selain itu, menurut Amalia (2015) pecahan desimal ditandai dengan tanda koma, persen diakhiri tanda %, dan permil diakhiri tanda ‰. Jadi dari setiap jenis pecahan mempunyai bentuk dan ciri-ciri yang berbeda.

Operasi hitung pecahan yaitu pengerjaan hitung pada pecahan (Dewi, dkk., 2020). Selain itu, Mayangsari (2017) mengatakan bahwa operasi hitung meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian. Sudihartini dan Amaliah (2019) juga mengatakan bahwa pada operasi penjumlahan serta perkalian berlaku sifat komutatif, asosiatif, dan distributif. Jadi operasi hitung untuk pengerjaan pecahan meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian, operasi hitung pecahan juga menerapkan sifat komutatif, asosiatif, dan distributif pada operasi penjumlahan maupun perkalian.

Salah satu jenis-jenis pecahan yang bisa diajarkan menggunakan media digital adalah pecahan desimal. Rahmawati (2021) mengatakan bahwa pecahan desimal yaitu bilangan dari hasil pembagian. Selain itu, Alisya (2023) mengatakan bahwa pecahan desimal merupakan bilangan yang berpenyebut 10,100,1000 dan seterusnya. Pecahan desimal juga dapat diartikan sebagai bilangan yang diikuti dengan tanda koma (Riyadi dalam Arifin, 2024). Jadi pecahan desimal dapat diartikan sebagai bilangan hasil pembagian yang berpenyebut 10, 100, 100, dan seterusnya serta diikuti dengan tanda koma.

Fungsi desimal menurut Simanihuruk dkk. (2023) yaitu untuk menyederhanakan pecahan. Sedangkan menurut Ridhwanullah dkk. (2022) fungsi desimal dapat digunakan dalam komputer untuk mengolah data serta informasi. Hal ini diperkuat oleh Pangerang (2022) yang menyatakan bahwa fungsi bilangan desimal yaitu menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan mengubah bilangan desimal ke sistem biner yang bermanfaat dalam komputer serta pemrograman. Jadi bilangan desimal tidak hanya berfungsi untuk menyederhanakan pecahan, tetapi juga berperan penting dalam pengolahan data komputer, termasuk dalam konversi antara sistem desimal dan kegiatan pemrograman.

Selain mempunyai fungsi yang beragam desimal juga memiliki peran penting dalam berbagai bidang. Hal ini diperkuat oleh Hidayat dkk. (2024) bahwa desimal berperan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menakar dan mengukur. Desimal juga dapat memudahkan pemahaman matematis (Euler dalam Kurniawan dkk., 2024). Selain itu peran desimal menurut Kurniati (2024) berguna untuk berbagai keperluan, misalnya transaksi keuangan dan statistik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui manfaat media digital untuk memahami pecahan dan desimal pada siswa SD. Hal ini perlu dilakukan karena banyak siswa yang kesulitan dalam memahami pecahan dan desimal yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman mendalam. Di sisi lain, media digital menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan visual. Oleh karena itu, penting untuk meneliti sejauh mana media digital bisa dimanfaatkan secara optimal khususnya pada materi pecahan dan desimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR yaitu metode untuk mengevaluasi dan menyelidiki serta menafsirkan tentang penelitian (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) bisa berupa artikel dari jurnal, buku, skripsi, dan dokumen yang relevan. Data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat dari berbagai buku dan artikel jurnal yang terbit secara nasional.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat adalah metode yang dilaksanakan dengan cara mencatat dan mendengarkan dengan cermat saat mengumpulkan data (Harun dkk., 2022). Metode simak di dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menyimak data yang diteliti, sedangkan metode catat di dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan mencatat data yang sudah didapat.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) yaitu teknik dengan tujuan meningkatkan kualitas serta kredibilitas dengan cara menggabungkan data. Triangulasi di dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil riset atau konsep pakar dijadikan validasi atas pernyataan atau konsep yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manfaat media digital untuk memahami pecahan dan desimal pada siswa SD dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan Visualisasi

Media digital seperti video animasi bisa menyajikan konsep pecahan secara visual dan dinamis. Apalagi jika video tersebut dibuat dengan cara yang kreatif, seperti gambar yang lucu, warna yang menarik, dan suara yang menyenangkan. Dengan begitu, siswa lebih mudah memperhatikan pelajaran dan tidak cepat merasa bosan. Hal ini diperkuat oleh Andrasari dkk. (2022) bahwa media digital seperti video animasi dapat menarik perhatian siswa apalagi video tersebut dibuat dengan kreatif.

Gambar 1. Media Digital Video Animasi



Pada gambar 1 tersebut menyajikan video animasi sehingga siswa dapat melihat bagaimana satu semangka utuh dipotong menjadi 8 bagian dan diberikan ke 4 orang sama rata yang mana tiap orang akan mendapatkan $\frac{2}{8}$ bagian. Video animasi tersebut disajikan dengan sangat kreatif dan menarik, hal inilah yang akan menjadikan siswa lebih semangat belajar.

2. Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan

Aplikasi berbasis *game* edukasi membuat siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan ketika belajar pecahan dan desimal. Aplikasi *game* juga bisa memberikan kemudahan bagi siswa dalam menguasai konsep matematika yang abstrak, termasuk materi pecahan dan desimal. Dengan penyajian yang menarik siswa akan lebih cepat mengerti hubungan antara pecahan dan desimal. Hal ini diperkuat oleh Pane dan Najoan (2017) bahwa *game* edukasi bisa menjadikan pembelajaran lebih menarik serta turut mendorong minat siswa.

3. Menyediakan Umpan Balik Secara Langsung

Aplikasi berbasis *game* edukasi juga bisa memberikan umpan balik secara langsung, misalnya di aplikasi Studyo Maths. Umpan balik ini membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri dan langsung memperbaiki kesalahan. Hal ini diperkuat oleh Irkham dan Sutriyani (2025) yang menyatakan bahwa aplikasi Studyo Maths memanfaatkan kelebihan teknologi misalnya untuk umpan balik secara otomatis, mempercepat pemahaman siswa, meningkatkan motivasi, dan memperbaiki hasil akhir.

Gambar 2. Jawaban Salah di Aplikasi Studyo Maths**Gambar 3.** Jawaban Benar di Aplikasi Studyo Maths

Pada gambar 2 dan 3 aplikasi pembelajaran game edukasi seperti Studyo Maths melalui fitur yang tersedia siswa dapat mencocokkan nilai pecahan dengan bentuk desimal yang setara. Aplikasi Studyo Maths juga memberikan hasil secara langsung ketika siswa mencocokkan nilai desimal dengan pecahan setara aplikasi langsung menunjukkan apakah jawabannya benar atau salah, jika jawaban salah muncul tanda merah seperti gambar 2 dan jika jawaban benar muncul tanda hijau seperti pada gambar 3.

4. Menunjang Pembelajaran Kolaboratif

Media digital seperti kuis interaktif online atau permainan kelompok mendorong siswa untuk saling berdiskusi dan kerja sama guna menyelesaikan soal pecahan dan desimal. Misalnya di kelas siswa belajar dalam kelompok menggunakan handphone untuk menyelesaikan tantangan pecahan melalui aplikasi Quizizz. Dalam prosesnya, mereka saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama menyelesaikan soal-soal pecahan dan desimal yang disajikan dalam bentuk permainan. Hal ini sama dengan pendapat Rahmania dkk. (2023) yang mengatakan

bahwa aplikasi Quizizz dalam mode kolaborasi, dapat menjadikan siswa bekerja sama dengan timnya untuk menjawab pertanyaan yang ada.

5. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri dan Berulang

Siswa bisa mengakses media digital kapanpun dan dimanapun untuk mengulang pelajaran, termasuk materi tentang pecahan dan desimal. Fleksibilitas tersebut memfasilitasi siswa dalam belajar dengan cara dan waktu yang paling sesuai bagi mereka. Pernyataan ini diperkuat oleh Nadin dan Ikhtiono (2019) bahwa media digital memiliki jangkauan akses yang luas, dapat diakses kapan saja dengan menggunakan jaringan untuk mengaksesnya. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, serta berlatih soal secara berulang tanpa tergantung pada guru.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah terdapat lima manfaat dari media digital, yaitu, 1) Meningkatkan Visualisasi, 2) Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan, 3) Menyediakan Umpan Balik Secara Langsung, 4) Menunjang Pembelajaran Kolaboratif, dan 5) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri Secara Berulang. Kelima manfaat ini dapat digunakan untuk memahami materi pecahan dan desimal pada siswa SD.

REFERENSI

- Alisya, N. A. (2023). Analisis Berhitung Cepat Pecahan Desimal dan Pecahan Biasa. *NIHAIYYAT: Journal of Islamic Interdisciplinary Studies*, 2(3), 261-266. <https://ejournal.tmiial-amien.sch.id/index.php/nihaiyyat/index>
- Amalia, U. (2015). *Raja Bank Soal Matematika SD Kelas 4, 5, & 6*. Jakarta: PT. Kawah Media.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781>
- Arifin, F. (2024). *Kapita Selekta Matematika SD/MI*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Arifin, J. (2023). Peranan media digital dalam mempertahankan budaya lokal indonesia di era globalisasi. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 8-16. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.202>

- Asmara, D. N., Apreasta, L., & Pitriana, D. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bilangan Pecahan Siswa di Kelas IV SDN 01 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 349-359. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.672>
- Basiroen, V. J., Anggara, I. G. A. S., Putri, A. W. S., Negoro, A. T...Yusa, I. M. M. (2025). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)*. Bantul: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Destiana, R. (2009). *Bahas Tuntas 1001 Soal Matematika SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Dewi, N. K., Untu, Z., & Dimpudus, A. (2020). Analisis kesulitan menyelesaikan soal matematika materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas VII. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 61-70. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.217>
- Dewi, R. D. L. P., Ledo, Y. U., Mantu, A. A., Mantu, P. I....Anggraeni, D. (2024). *Buku Ajar Cyber Public Relations*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>
- Foster, B., & Sutrisno, J. (2019). *Taktis Belajar Matematika untuk SMP/MTs*. Bandung: Penerbit Duta.
- Harun, A., Triyadi, S., & Muhtarom, I. (2022). Analisis Nilai-Nilai Sosial dalam Novel Ancika Karya Pidi Baiq (Tinjauan Sosiologi Sastra). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2). <https://e-journal.my.id/onoma>
- Hasanudin, C. (2025). *Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran berbasis Teknologi*. Nusa Tenggara Barat: Seval Literindo Kreasi.
- Hidayat, R., Rambe, M. R., & Nawawi, R. (2024). Peran Pecahan dan Desimal dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 2(6), 105-113. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i6.335>
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. *In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324)*. <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Irkham, MA, & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi studyo matematika terhadap hasil belajar matematika materi bilangan cacah SD N Ngabul. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11 (1), 45-59. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7341>
- Karnita, N., & Fitriyani, E. (2018). *Hafalan Rumus Matematika SMP/MTs Kelas VII, VIII, & IX*. Jakarta Selatan: Penerbit Cmedia Imprint KawanPustaka.
- Kurniati, R. (2024). *Teori-teori Dasar Matematika*. Sumatera Barat: CV. Gita Lentera.

- Kurniawan, H., Wiliyanti, V., & Widayanti, T. (2024). *Buku Referensi Matematika Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027-6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Mayangsari, S. N. (2017). Analisis kesalahan siswa dalam pemahaman konsep operasi hitung pada pecahan. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 4(1), 13-19. <https://doi.org/10.21107/edutic.v4i1.3389>
- Nadin, A. M., & Ikhtiono, G. (2019). Manajemen Media Massa Menghadapi Persaingan Media Online. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Dakwah*, 3(1). <https://doi.org/10.32832/komunika.v3i1.4650>
- Ningrum, G. H., Firnanda, R. D., Purnamasari, W., & Huda, B. (2021). Optimalisasi peluang media digital: Strategi meningkatkan fundraising zakat di lembaga Taman Zakat Indonesia. *Management of Zakat and Waqf Journal (MAZAWA)*, 3(1), 45-62. <https://doi.org/10.15642/mzw.2021.3.1.45-62>
- Pane, B., & Najooan, X. B. (2017). Rancang bangun aplikasi game edukasi ragam budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.v12i1.17793>
- Pangerang, F., Kambuno, D., Abidin, Z., Lumembang, C...Aryani, D. (2022). *Rangkaian Logika*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561)*. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, AS (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11 (2), 114-133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmawati, R., D. (2011). *Blak-blakan Bahas Mapel Matematika SD*. Yogyakarta: Cabe Rawit.
- Ridhwanullah, D., Hardiansyah, A., Mariam, M., Zalmadani, H.... Setyawan, A. E. (2022). *Konsep Dasar Ilmu Komputer*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Seneru, W., Tahir, U., Diwyarhi, N. D. S., Safrizal, S.... Ilham, M. (2024). *Digital Society 4.0 Menghadapi Revolusi Industri Keempat*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

- Sholikhah, N. (2023). *Sumur Matematika 7: Modul Ajar untuk SMP/MTs Kelas VII*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Simanihuruk, P., Sutrisno, B., Sriminarti, N., Alim, K.... Munizu, M. (2023). *Matematika Ekonomi & Bisnis (Teori & Model Penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sudihartinih, E., & Amaliah, I. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Pecahan Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa di Sekolah Inklusi. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 4(2), 6-10. <http://orcid.org/0000-0003-1858-3948>
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.