

**PENGEMBANGAN E-MODUL FLIPKATUWA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SATUAN WAKTU
PADA SISWA KELAS 2 SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH

PUTRI HARTINI

NPM : 2114060090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024/2025

Skripsi oleh:

PUTRI HARTINI

NPM. 2114060090

Judul:

**PENGEMBANGAN E-MODUL FLIPKATUWA UNTUK
MENINGKTKAKAN PEMAHAMAN KONSEP SATUAN WAKTU PADA
SISWA KELAS 2 SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

Pembimbing 1



Dr. Aan Nurfahrudianto M.Pd.
NIDN. 0724077901

Pembimbing 2



Dr. Ika Santia, M.Pd.
NIDN. 0702018801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

PUTRI HARTINI

NPM: 2114060090

Judul

**PENGEMBANGAN E-MODUL FLIPKATUWA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SATUAN WAKTU PADA
SISWA KELAS 2 SDN BURENGAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Ika Santia, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Putri Hartini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Magetan, 24 April 2000
NPM : 21140600900
Fak/Jur/Prodi : FKIP/SI/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025
Saya menyatakan,



Putri Hartini
2114060090

MOTTO

"Belajar bukan tentang menjadi yang terbaik, tetapi tentang menjadi lebih baik dari diri
kita yang kemarin."

-Putri Hartini-

ABSTRAK

Putri Hartini Pengembangan E-Modul FLIPKATUWA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Satuan Waktu Pada Siswa Kelas 2 Sdn Burengan 4 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: E-modul, FLIPKATUWA, satuan waktu, media pembelajaran, ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi pada tanggal 23 Februari 2025 di SDN Burengan 4 Kota Kediri, yang menunjukkan bahwa banyak siswa kelas II mengalami kesulitan dalam memahami konsep satuan waktu, khususnya dalam membaca tanda waktu pada jam. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan LKS konvensional tanpa bantuan media interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa. Berdasarkan evaluasi awal, hanya 40,9% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana validitas e-modul FLIPKATUWA pada materi satuan waktu untuk siswa kelas II di SDN Burengan 4? (2) Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan e-modul tersebut? (3) Apakah terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep satuan waktu setelah menggunakan e-modul?

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui validitas e-modul FLIPKATUWA pada materi satuan waktu untuk siswa kelas II di SDN Burengan 4; (2) Mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan e-modul; dan (3) Mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep satuan waktu setelah menggunakan e-modul.

Penelitian ini merupakan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul FLIPKATUWA termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 92,5%, sangat praktis berdasarkan respons siswa sebesar 100% pada uji coba terbatas dan 97% pada uji coba luas, serta efektif meningkatkan pemahaman konsep satuan waktu dengan ketuntasan klasikal 100% pada uji coba terbatas dan 91% pada uji coba luas.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul FLIPKATUWA valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas II sekolah dasar, serta disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut pada media pembelajaran dan menguji keefektifan e-modul dengan karakter siswa yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswanya;
2. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
3. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi dukungan;
4. Dr. Ika Santia, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi dukungan;
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
6. Kepala sekolah, Guru, dan Staf SDN Burengan 4 yang telah memberikan izin untuk penelitian;
7. Bapak dan Ibu peneliti, serta saudara yang telah banyak mendukung, memberi motivasi dan selalu mendo'akan.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2025



PUTRI HARTINI

NPM: 2114060090

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Batasan Masalah..... | 4 |
| C. Rumusan Masalah | 4 |
| D. Tujuan Penelitian | 4 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Landasan Teori..... | 9 |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu | 47 |
| C. Kerangka Berfikir..... | 51 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN..... | 52 |
| A. Model Pendekatan Pengembangan | 52 |
| B. Prosedur Pengembangan | 53 |
| C. Desain Pengembangan | 56 |
| D. Tempat dan Waktu Perancangan..... | 58 |
| E. Instrumen Penelitian | 59 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 59 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 60 |

| | |
|--|------------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 71 |
| A. Data Produk Hasil Pengembangan..... | 71 |
| B. Data Uji Coba..... | 72 |
| C. Analisis Data..... | 79 |
| D. Revisi Produk..... | 88 |
| BAB V PENUTUP | 94 |
| A. Kesimpulan | 94 |
| B. Saran..... | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | 97 |
| LAMPIRAN | 102 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbedaan Modul Dan E-Modul..... | 21 |
| Tabel 2.2 Kelebihan Dan Kekurangan E-Modul | 28 |
| Tabel 2.3 Indikator Pemahaman Konsep Satuan Waktu | 46 |
| Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu..... | 48 |
| Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media..... | 61 |
| Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi | 63 |
| Tabel 3.3 Kisi Kisi Pengguna Media Guru..... | 63 |
| Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Respon Siswa..... | 64 |
| Tabel 3.5 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Sistem | 65 |
| Tabel 3.6 Kisi Kisi Instrumen Soal Validasi | 66 |
| Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan | 67 |
| Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Respon Siswa..... | 68 |
| Tabel 3.9 Konversi Nilai Presentase Hasil Belajar | 70 |
| Tabel 4.1 Revisi Ahli Media..... | 89 |
| Tabel 4.2 Revisi Ahli Materi | 91 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir | 51 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE..... | 53 |
| Gambar 3.2 Cover E-Modul | 57 |
| Gambar 3.3 Kata Pengantar Dan Daftar Isi E-Modul | 57 |
| Gambar 3.4 Peunjuk E-Modul..... | 57 |
| Gambar 3.5 Profil Pengembang..... | 58 |
| Gambar 3.6 Materi..... | 58 |
| Gambar 4.1 Desain Awal E-Modul FLIPKATUWA | 88 |
| Gambar 4.2 Desain Akhir E-Modul FLIPKATUWA | 89 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Pengesahan Judul | 102 |
| Lampiran 2. Berita Acara | 104 |
| Lampiran 3. Wawancara | 106 |
| Lampiran 4. Pretest Dan Post Test | 107 |
| Lampiran 5. Surat Penelitian | 110 |
| Lampiran 6. Angket Validasi..... | 112 |
| Lampiran 7. Angket Uji Coba | 114 |
| Lampiran 8. Angket Hasil Belajar | 116 |
| Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran..... | 118 |
| Lampiran 10. Pemanfaatan Produk | 148 |
| Lampiran 11. Surat Bebas Plagiasi..... | 149 |
| Lampiran 12. Hasil Uji Plagiasi | 150 |
| Lampiran 13. Dokumentasi | 151 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam perkembangan suatu bangsa, dan salah satu fondasi penting dalam pendidikan adalah penguasaan ilmu matematika sejak dini. Melalui pendidikan matematika, individu dibekali pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah dengan penuh pertimbangan dan tanggung jawab, bagaikan menghitung setiap langkah dengan cermat untuk mencapai solusi optimal (Kristina et al. 2023). Matematika tidak hanya penting untuk bidang akademik, tetapi juga memiliki peran signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kusumawardani (2018), matematika terbentuk melalui proses pemikiran manusia yang melibatkan ide, proses, dan penalaran. Hal ini menunjukkan bahwa matematika bukanlah sesuatu yang statis, melainkan hasil dari aktivitas manusia yang terus berkembang. Melalui pembelajaran matematika seseorang dilatih berfikir kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya. Salah satu aspek penting dalam matematika adalah pengukuran, yang melibatkan penggunaan satuan untuk mengukur dan membandingkan berbagai kuantitas. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Banyak konsep matematika yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana. Kegiatan-kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mengenal dan

memahami materi matematika yang dipelajarinya. Materi matematika diberikan kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Waskitoningtyas 2016). Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di SD, konsep satuan merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh siswa. Siswa diharapkan memahami konsep satuan waktu, seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Siswa juga harus memahami bagaimana satuan-satuan ini saling berhubungan (misalnya, 60 detik sama dengan 1 menit, 24 jam sama dengan 1 hari). Konsep satuan meliputi pengenalan angka, pengukuran, dan perbandingan ukuran. Pemahaman yang mendalam memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep tersebut dalam berbagai konteks dan situasi. Satuan waktu adalah satuan yang digunakan untuk mengukur interval waktu. Penggunaan satuan waktu memungkinkan kita untuk mengorganisir kegiatan sehari-hari, mengukur durasi, memahami urutan peristiwa, serta melakukan perhitungan dan analisis yang melibatkan waktu. Harapan tersebut akan tercapai maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Salah satu syarat untuk mencapai pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media ajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada konsep satuan waktu untuk siswa kelas 2 di SDN Burengan 4 tanggal 23 Februari 2025 menemukan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep satuan waktu khususnya membaca tanda waktu pada jam. Materi yang disampaikan oleh guru belum maksimal dan hanya menggunakan buku teks dan LKS yang mengacu pada pembelajaran konvensional. Terlihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan lembar kegiatan peserta didik dan soal evaluasi yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan data evaluasi awal, hanya 40,9% siswa yang mencapai nilai di atas KKM (75). Artinya, sebagian besar siswa (59,1%) belum tuntas. Rendahnya data kuantitatif menunjukkan bahwa perlu

terdapat media belajar yang mendalam pemahaman konsep satuan waktu secara optimal.

Salah satu upaya media belajar untuk meningkatkan pemahaman konsep satuan waktu pada peserta didik kelas 2 di SDN Burengan 4 adalah dengan modul elektronik (e-modul). Menurut Dewi & Lestari (2020), E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berorientasi pada siswa (*student-centered*). Sifatnya yang fleksibel dan interaktif sangat cocok untuk siswa SD, yang pada umumnya lebih tertarik belajar melalui media visual dan permainan edukatif. Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan di kelas hanya berisi soal dan teks statis, tanpa visualisasi atau media interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak seperti detik, menit, dan jam. Sementara itu, e-modul dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak, animasi, video, dan kuis interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Maka dalam penelitian ini upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan e-modul FLIPKATUWA untuk meningkatkan pemahaman konsep satuan waktu pada siswa kelas 2 di SDN Burengan 4. Dikarenakan e-modul merupakan salah satu alat pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan e-modul yang interaktif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep satuan waktu pada siswa kelas 2 di SDN Burengan 4. E-modul juga dapat memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, karena dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Menurut Mukaromah (2020),

teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari keseluruhan siswa dan bisa membantu siswa meraih potensi tertinggi, terlepas dari kemampuan siswa itu sendiri. Dengan demikian, penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di SDN Burengan 4 melalui pengembangan dan implementasi e-modul yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pembatasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada E-Modul FLIPKATUWA
2. Materi yang dikaji terbatas pada konsep satuan waktu.
3. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas 2 SDN Burengan 4

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas e-modul untuk siswa kelas 2 di SDN Burengan 4 pada materi satuan waktu?
2. Bagaimana respon siswa kelas 2 di SDN Burengan 4 terhadap penggunaan e-modul?
3. Adakah peningkatan pemahaman siswa pada konsep satuan waktu setelah menggunakan e-modul ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas e-modul untuk siswa kelas 2 di SDN Burengan 4 pada materi satuan waktu

2. Mendeskripsikan respon siswa kelas 2 di SDN Burengan 4 terhadap penggunaan e-modul
3. Mengetahui pemahaman siswa pada konsep satuan waktu setelah menggunakan e-modul

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan mengembangkan e-modul sebagai bahan ajar interaktif, penelitian ini akan menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Temuan penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai pengembangan bahan ajar berbasis teknologi, serta memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menginspirasi pengembangan model-model pembelajaran lain yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini akan menyediakan e-modul interaktif yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas II di SDN Burengan 4 dalam memahami materi satuan waktu. E-modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

b. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan e-modul sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. E-modul yang dikembangkan juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menyusun bahan ajar lain yang lebih interaktif dan menarik, serta mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Implementasi e-modul dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Burengan 4 secara keseluruhan. Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan program-program pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi, guna meningkatkan prestasi akademik siswa.

d. Manfaat Bagi Pengembang Bahan Ajar

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengembang bahan ajar dalam merancang dan mengimplementasikan e-modul atau bahan ajar interaktif lainnya. Hasil penelitian ini dapat memberikan insight tentang kebutuhan dan karakteristik siswa dalam menggunakan bahan ajar berbasis teknologi, sehingga pengembang dapat menciptakan produk yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa atau melanjutkan penelitian ini. Hasil dan temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian-penelitian lanjutan yang fokus pada inovasi bahan ajar dan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Made Sri Astika, and Nyoman Ayu Putri Lestari. 2020. "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(3):433–41.
- Kristina, Maria, Marianus Yufrinalis, Lukas Bera, Universitas Nusa Nipa, Jl Kesehatan No, Kec Alok Timur, Kabupaten Sikka, and Nusa Tenggara Timur. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas III SDK Waiara." *Journal on Education* 05(03):6649–55.
- Kusumawardani, Dyah Retno. 2018. "Pentingnya Penalaran Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika." 1:588–95.
- Waskitoningtyas, Rahayu Sri. 2016. "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 5(1):24.