

Pengembangan *Pocket Book* dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* untuk Siswa Kelas VI SD

Kartika Sari Dwilangga Putri^{1*}, Yogi Wiratomo², Ihwan Zulkarnain³
^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Media Pembelajaran Matematika,
Pocket Book Berbasis *Mind Mapping*, Sekolah Dasar Kelas VI.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: The purpose of this research is to develop a *Mind Mapping*-based *Mathematics Pocket Book Learning Media* for sixth grade elementary school students. The research method used to develop this learning media is the type of research and development (R&D). The development model used ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. In this research, the product has tested material expert, linguist test and media expert test. The quality of this product based on expert judgment is classified as "Decent". The results of the assessment of the material expert test obtained the criteria of "Good" with an average percentage of 88%. The results of the linguist test obtained the criteria of "Good" with an average percentage of 89%. While the results of the research from the media expert test obtained the criteria of "Good" with an average percentage of 80%. So the average validation results from the material, language and media expert tests are in the "Good" category with an average percentage of 85.67%.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Pocket Book* Matematika berbasis *Mind Mapping* untuk siswa kelas VI SD. Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada penelitian ini produk sudah melakukan uji ahli materi, uji ahli bahasa dan uji ahli media. Kualitas produk ini berdasarkan penilaian ahli tergolong "Layak". Hasil penilaian dari uji ahli materi mendapatkan kriteria "Baik" dengan rata-rata presentase yaitu 88%. Hasil penelitian dari uji ahli bahasa mendapatkan kriteria "Baik" dengan rata-rata presentase 89%. Sedangkan hasil penelitian dari uji ahli media mendapatkan kriteria "Baik" dengan rata-rata presentase 80%. Maka hasil rata-rata validasi dari uji ahli materi, bahasa dan media dalam kategori "Baik" dengan rata-rata presentase 85,67%.

Correspondence Address: Jln. Kp. Utan RT 002 RW 007 No. 54, Kabupaten Bogor, 16320, Indonesia; e-mail: Kartikasariidwlp99@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Putri, K.S.D., Wiratomo, Y., & Zulkarnain, I. (2021). Pengembangan *Pocket Book* dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* Untuk Siswa Kelas VI SD. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, Jakarta, 53-60.

Copyright: Putri, Wiratomo, & Zulkarnain, (2021)

PENDAHULUAN

Pendidikan Matematika adalah ilmu pasti yang mempelajari tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya.. Matematika mempunyai peranan yang cukup penting dalam kehidupan manusia. Namun juga tidak dapat dipungkiri kenyataan bahwa sampai sekarang masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Salah satu faktor masih banyak orang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika karena matematika merupakan pelajaran abstrak yang hanya berisi angka dan rumus. Oleh sebab itu, peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika.

Mempelajari matematika tidak hanya memahami konsepnya saja atau prosedurnya saja, akan tetapi banyak hal yang dapat muncul dari hasil proses pembelajaran matematika. Kebermaknaan dalam belajar matematika ditandai dengan kesadaran apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematika.

Pengajar atau sering disebut guru merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran yang memiliki andil besar untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Guru sebagai komponen terpenting harus mampu kreatif agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi sehingga minat belajar peserta didik semakin meningkat serta mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran matematika yang cenderung sulit dipahami.

Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam belajar matematika bukanlah hal yang baru. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan enggan mempelajari matematika karena mereka beranggapan bahwa matematika tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu faktornya yaitu materi yang di pelajari peserta didik sangat sukar membuat mereka tidak menyadari bahwa soal cerita yang mereka hadapi berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut bisa disebabkan oleh sumber belajar yang kurang menarik, terlebih untuk mata pelajaran matematika. Hasil wawancara terhadap peserta didik, peserta didik tertarik dengan sumber belajar yang praktis, menarik, mudah dipahami, bergambar dan berwarna. Namun, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu masih terbatas pada buku paket dan LKS, dan guru belum pernah membuat dan menggunakan sumber belajar lainnya selain buku paket dan LKS.

Sedangkan hasil wawancara terhadap guru, bahwa dalam kegiatan belajar mengajar siswa hanya sering membawa LKS dan jarang sekali bawa buku paket, dikarenakan buku paket penyampaiannya terlalu luas dan monoton dengan isi cerita yang panjang lebar dan sangatlah tebal berat untuk dibawa sehari-hari, padahal pada buku LKS penjelasan materi sangatlah kurang dan tidak terperinci sehingga menyebabkan peserta didik susah dalam memahami materinya. Materi pembelajaran yang luas akan lebih dipahami siswa dengan mengkonstruksikan materi ke dalam suatu gagasan dalam bentuk mind mapping. Mind Mapping adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua bagian otak manusia digunakan secara maksimal. Otak manusia dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu otak kiri dan otak kanan, otak kiri bekerja untuk hal-hal yang bersifat rasional dan otak kanan bekerja untuk hal-hal yang lebih emosional seperti seni bahasa dan sebagainya. Tony Buzan (2016:4-5) mendefinisikan mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak.

Pembelajaran Matematika dengan materi yang tidak terperinci dan sulit dipahami, diperlukan suatu cara agar siswa dapat mampu memahami materi matematika dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari yang bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami materi matematika secara mandiri dan mudah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah berikut:
(1) Bagaimana Mendesain *Pocket Book* dalam pembelajaran matematika berbasis *Mind Mapping*

untuk kelas VI SD? (2) Bagaimana mengembangkan *Pocket Book* dalam pembelajaran matematika berbasis *Mind Mapping* untuk kelas VI SD?. Berdasarkan dari rumusan masalah yang diutarakan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuat desain dan mengembangkan *Pocket Book* dalam pembelajaran matematika berbasis *Mind Mapping* untuk kelas VI SD dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi sebagai buku penunjang pembelajaran matematika. Adapun kegunaan penelitian yang didapatkan, yaitu bagi peserta didik adalah sebagai buku penunjang pembelajaran dengan tampilan praktis dan menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakannya.. Bagi guru adalah sebagai bahan rujukan berupa desain pembelajaran yang diharapkan bermanfaat untuk membantu mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami materi matematika kelas VI SD. Bagi peneliti sendiri adalah untuk menambah wawasan, bagaimana mengembangkan bahan ajar belajar mandiri yang tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian pengembangan ini menggunakan penelitian R & D yaitu melalui model desain pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate) hanya sampai pada tahapan development yaitu uji ahli. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut: 1) pengumpulan data dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis kurikulum dan menganalisis materi; 2) desain produk; 3) kegiatan produksi dan kegiatan validasi yang dinilai oleh 5 validator ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 1 ahli media.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Dalam menguji kelayakan media maka peneliti membuat instrument penelitian berupa angket. Dalam penelitian ini indikator kerja yang digunakan meliputi beberapa aspek di antaranya kelayakan isi, kebahasaan, gambar, penyajian, dan kegrafisan. Penelitian ini menggunakan lembar penelitian dengan lima alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang diberikan berupa skor penilaian menggunakan skala likert dengan keterangan sebagai berikut: 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Kurang Setuju, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju. Skor rata-rata nilai dari keseluruhan aspek mengenai kelayakan media pembelajaran akan dikategorikan dalam kriteria hasil, sedangkan komentar yang diberikan tentang produk media pembelajaran ini untuk memperbaiki produk.

Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran pocket book data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisa data hasil angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengkuatkan hasil angket sesuai dengan indikator yang akan dihitung sesuai dengan indikator yang akan diukur dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Membuat tabulasi data
3. Membuat presentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P_{(x)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$$P_{(x)} = \text{Presentase sub variabel}; S = \text{Jumlah skor tiap variabel}; N = \text{Jumlah skor total}$$

4. Dari presentase yang telah diperoleh kemudian diransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah.
Untuk menentukan kriteria kuantitatif dilakukan dengan cara:
 - a) Menentukan presentase skor ideal (skor maksimum)= 100%
 - b) Menentukan presentase skor terendah (skor minimum) = 0%

- c) Menentukan range = $100 - 0 = 100$
- d) Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (Baik, cukup, kurang dan tidak baik)
- e) Menentukan lebar interval = $100 \div 4 = 25$

Berdasarkan perhitungan diatas, penelitian berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada rentan $76\% \leq 100\% \leq$ dan $51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$ atau pada kriteria baik dan cukup baik. Kriteria kualitatif ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 1. Range Presentase dan Kriteria Program

Rentang Skor	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Baik
$51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Cukup Baik
$26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	Kurang Baik
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Baik

- f) Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan dengan tabel range
- g) presentase dan kriteria kualitatif program.

HASIL

Dari penelitian ini dihasilkan sebuah *Pocket Book* berbasis *mind mapping* yang diharapkan dapat menjadi buku penunjang pembelajaran matematika. Adapun isi dari Pocket Book yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran *Pocket Book* Berbasis *Mind Mapping*
 Analisis dilakukan peneliti pada saat observasi melalui wawancara kepada salah satu siswa kelas VI dan guru SD. Analisis Kebutuhan mengetahui bahwa peserta didik tertarik dengan sumber belajar yang praktis, menarik, mudah dipahami, bergambar dan berwarna. Sedangkan guru membutuhkan sumber belajar yang mudah dipahami peserta didik dan mudah dibawa kemanapun. Analisis Kurikulum peyesuaian materi pocket book dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih bisa belajar mandiri serta percaya diri terhadap kemampuannya. Analisis Materi Pelajaran Matematika pada pelajaran matematika kelas VI SD materi yang disajikan adalah Bilangan Bulat, Ligkaran, Bangun Ruang dan Statistika. Materi tersebut membutuhkan penjelasan yang singkat dan jelas, contoh soal dan latihan soal. Merumuskan Tujuan *Pocket Book* yang dikembangkan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru sebagai referensi yang menarik, praktis dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Perancangan (Design) Media Pocket Book
 Pocket book ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan isi serta bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Terdapat materi, contoh soal, dan latihan soal. Materi yang disajikan bersumber dari buku paket kelas VI serta buku penunjang Matematika lainnya Sebagian bahan referensi penyusunan pocket book matematika SD kelas VI berbasis *mind mapping*. Berdasarkan tahapan pertama yaitu analisis, maka diperoleh rancangan produk pocket book berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Media Pembelajaran Berbentuk *Pocket Book*

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk Fisik	Buku dengan ukuran kertas A6 dan cetak warna
2.	Materi	Bilangan Bulat, Lingkaran, Bangun Ruang dan Statistika
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Pendahuluan: Kata Pengantar, Daftar Isi b. Bagian Isi: Penyajian Materi, Contoh Soal, dan Latihan Soal

- c. Penutupan: Daftar Pustaka
Sebagai media pembelajaran mandiri baik dikelas maupun di luar kelas
5. Fungsi

Susunan materi dalam *pocket book* berbasis *mind mapping* disajikan dalam tabel berikut:

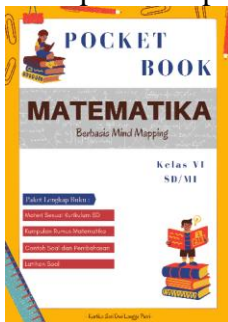
Tabel 3. Susunan Materi *Pocket Book* Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* Untuk Kelas VI SD

No.	Standar Kompetensi	Materi
1)	Melakukan operasi hitung bilangan bulat dan penggunaannya dalam pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> Memahami bilangan bulat Melakukan operasi hitung bilangan bulat
2)	Memahami unsur-unsur lingkaran	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, tembereng dan juring Menjelaskan taksiran keliling dan luas lingkaran
3)	Memahami bangun Ruang	<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Prisma, tabung, kerucut, limas dan bola Menghitung luas permukaan dan volumenya Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang
4)	Melakukan penyajian data	<ol style="list-style-type: none"> Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram batang, diagram garis dan lingkaran Menghitung mean, median dan modus

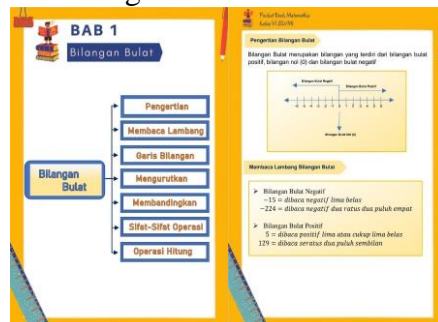
3. Pengembangan (*Development*) Media *Pocket Book*

Tahap awal yaitu tahap produksi. Kegiatan produksi ini, membuat tampilan buku yang ringkas dan tampilannya lengkap dengan gambar. Proses produksi dimulai dengan mengumpulkan referensi materi yang akan digunakan untuk memproduksi *pocket book*. Kemudian, materi mulai disusun di Microsoft Word dengan materi yang disajikan secara ringkas dengan gambar dan warna yang menarik.

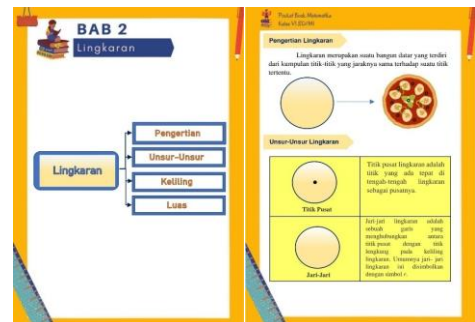
Hasil pada tahap ini adalah sebagai berikut:



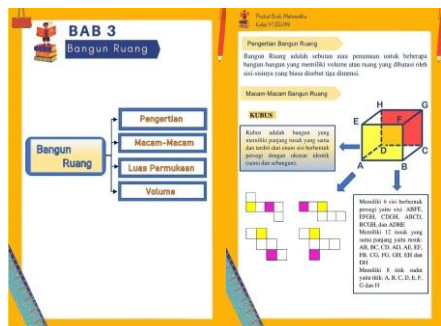
Gambar 1. Desain Cover *Pocket Book*



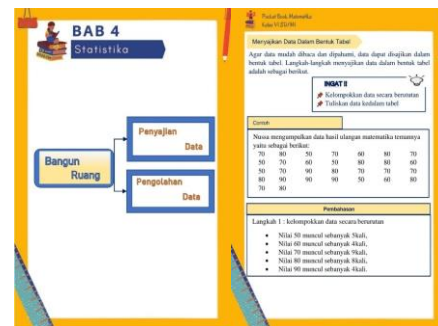
Gambar 2. Layout *Pocket Book* Materi Bilangan Bulat



Gambar 3. Layout *Pocket Book* Materi Lingkaran



Gambar 4. Layout *Pocket Book* Materi Bangun Ruang



Gambar 5. Layout *Pocket Book* Materi Statistika

Langkah selanjutnya yaitu media pembelajaran *Pocket Book* berbasis *Mind Mapping* divalidasi oleh para ahli. Dalam validasi media pembelajaran ini terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 1 ahli media. Validasi media pembelajaran merupakan proses penilaian yang dilakukan pada sebuah produk atau media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Validasi ini digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Adapun hasil dari validasi para ahli dan guru sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Para Ahli

No	Validator	Nilai		Rata-rata	Kriteria
		I	II		
1	Ahli Materi	89%	87%	88%	Baik
2	Ahli Bahasa	84%	94%	89%	Baik
3	Ahli Media	80%	-	80%	Baik

4. Implementasi (*Implementation*) Media *Pocket Book*

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat dan divalidasi oleh beberapa ahli dan guru untuk diperbaiki. Media pembelajaran yang sudah diperbaiki seharusnya akan diimplementasikan kepada siswa, di karenakan penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*) yaitu hanya sampai uji ahli/pakar.

5. Evaluasi (*Evaluation*) Media *Pocket Book*

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*), dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif. Karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Namun, mengingat penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*) yaitu hanya sampai uji ahli/pakar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran Matematika yang berbentuk media cetak untuk peserta didik kelas VI SD. Dalam proses pembelajaran Pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Menurut salah satu guru mata pelajaran Matematika yang peneliti wawancarai penggunaan bahan ajar sangat mempengaruhi siswa untuk memperoleh hasil yang maksimal, akan tetapi untuk pengguna bahan ajar berupa buku paket di sekolah sangat terbatas hanya digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung saja dan juga banyak siswa yang tidak membawa buku paket dikarenakan buku yang tebal dan berat. Penggunaan LKS pada proses pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dengan tampilan yang sangat tidak menarik dan membosankan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pocket*

book dalam pembelajaran matematika berbasis mind mapping. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Cahyadi, Sitompul dan Panjaitan (2019: 118) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting, media pembelajaran sangat membantu memecahkan permasalahan belajar dan dapat mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Peneliti pun menggunakan model desain pengembangan yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate).

Pada tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, menganalisis kurikulum, dan menganalisis materi yang ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku pada saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada tahap ini telah dilakukan dengan observasi berupa wawancara kepada peserta didik dan guru.

Tahap selanjutnya ialah tahap desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk media pembelajaran yang menarik dan isi serta bahasanya dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan membuat materi, contoh soal dan pembahasan, serta latihan latihan soal. Tahap selanjutnya, produk media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Saran dan komentar dari hasil validasi digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki produk media pembelajaran.

Tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilakukan peneliti di karenakan penelitian ini hanya sampai tahapan pengembangan (*development*) yaitu hanya sampai tahapan uji ahli/pakar. Dalam pengembangan *Pocket Book* Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* ini sudah melakukan uji ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pocket book memiliki kriteria baik dari ahli materi, kriteria baik dari ahli Bahasa, dan kriteria baik dari ahli media. Sehingga tingkat validasi *Pocket Book* Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* ini diinterpretasikan baik untuk direalisasikan pada peserta didik. Dari pengujian tersebut artinya dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan serta menambah motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, pocket book dalam pembelajaran matematika berbasis mind mapping untuk siswa kelas VI SD dapat disimpulkan bahwa media ini “Layak” digunakan setelah melalui proses validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil penilaian dari uji ahli materi mendapatkan kriteria “Baik” dengan rata-rata persentase yaitu 88%. Hasil penilaian dari uji ahli bahasa mendapatkan kriteria “Baik” dengan rata-rata persentase yaitu 89%. Sedangkan hasil penilaian dari uji ahli media mendapatkan kriteria “Baik” dengan rata-rata persentase 80%. Maka hasil rata-rata validasi dari uji ahli materi, bahasa dan media dalam kategori “Baik” dengan rata-rata persentase 85,67%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan *Pocket Book* Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Mind Mapping* Untuk Siswa Kelas VI SD ini layak digunakan sebagai buku penunjang pembelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Armelia, D., Prihatin, I., & Susiaty, U. D. (2019). Pengembangan Media Pocket Book Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(3).
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1.

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*. 3(1), 35-43.
- Friansah, D., Adha, I., & Refianti, R. (2018). Mengembangkan Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 1(1), 1–11.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.