

Pengembangan Media Pembelajaran Bioptry (Bilingual Pop Up Book Geometry: Bangun Datar)

Linda Astriani¹✉, Nailah Azizah²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Tangerang Selatan
lindaastriani@umj.ac.id

Abstract

The goal of this project is to create learning medium BIOPTRY (bilingual pop-up geometry: two-dimensional figure) that is both practical and valid. R&D using the ADDIE model is the research methodology. Four specialists, including those who specialize in the Indonesian, English, material, and media fields, validated the BIOPTRY learning materials. Three stages of testing teacher trials, small-group trials, and large-group trials were conducted on this development. The reliability of the Indonesian language experts received results of 98%, the reliability of the English language experts of 94%, the reliability of the material experts of 95%, the reliability of the media experts of 96%, the reliability of the teacher practicality trials of 98%, the reliability of the small group practicality trials of 95.33%, and the reliability of the big group practicality trials of 89.75%. According to the study's findings, fifth-grade students may use the BIOPTRY learning resources with great validity and practicality.

Keywords: Research and Development; Pop Up Book Geometry; ADDIE

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran *BIOPTRY* (*bilingual pop-up geometry*: bangun dua dimensi) yang praktis dan valid. Penelitian ini dilatar belakangi karena belum ada media pembelajaran berbentuk *pop-up book* yang dikembangkan secara khusus pada pembelajaran matematik di sekolah dasar. Metodologi penelitian yang digunakan adalah R&D dengan jenis model Analisis, Desain, Developmen, Implementasi dan Evaluasi (ADDIE). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Cisantana, Kuningan Jawa Barat. Empat orang spesialis memvalidasi materi pembelajaran BIOPTRY diantaranya yang mengkhususkan diri pada bidang bahasa Indonesia, Inggris, materi, dan media. Tiga tahap pengujian uji coba guru, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dilakukan pada pengembangan ini. Hasil uji kepraktisan guru 98% positif, uji kepraktisan kelompok kecil 95,33% positif, dan uji kepraktisan kelompok besar 89,75% positif. Hasil untuk ahli bahasa inggris 94% positif, validitas ahli materi 95% positif, dan validitas ahli media 96% positif. Menurut temuan penelitian, siswa kelas lima dapat menggunakan sumber belajar BIOPTRY dengan validitas dan kepraktisan yang tinggi.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, *Pop Up Book Geometry*, ADDIE

Copyright (c) 2023 Linda Astriani, Nailah Azizah

✉ Corresponding author: Linda Astriani

Email Address: lindaastriani@umj.ac.id (Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Tangerang Selatan)

Received 27 January 2023, Accepted 20 June 2023, Published 06 July 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2192>

PENDAHULUAN

Bahan ajar pada setiap mata pelajaran selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, akan lahir penemuan baru yang akan mempengaruhi mata pelajaran, seperti matematika. Matematika adalah ilmu yang sangat penting dan erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari (Azis, 2018). Matematika merupakan mata pelajaran wajib di sekolah (Intisari, 2017). Pemahaman pembelajaran matematika siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai cara (Astriani, 2017). Kepala Kantor Cabang Dinas (KCD) Wilayah XII Disdik Jawa Barat (2021) berkata berdasarkan data survei, rata-rata ujian akhir matematika peserta didik di Jawa Barat masih rendah dan menempati peringkat 10 dari semua provinsi. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan penerapan pembelajaran matematika lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun strategi sehingga lebih bervariasi.

Melihat beberapa permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan observasi di SDN 1 Cisantana. Hasil observasi menunjukkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik yang beranggapan bahwa matematika tidak mudah dipelajari, khususnya pada materi bangun datar. Selain itu, mata pelajaran bahasa inggris sempat ditiadakan selama dua tahun karena tidak adanya guru dalam mata pelajaran bahasa inggris, sehingga kemampuan berbahasa inggris peserta didik rendah. Padahal, bahasa inggris merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dan menjadi bahasa komunikasi internasional (Maduwu, 2016). Pada saat ini kecakapan bahasa inggris di Indonesia masih rendah, terutama kecakapan bahasa inggris dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu media pembelajaran BIOPTRY (*Bilingual Pop Up Book Geometry: Bangun Datar*) memberi kesempatan peserta didik untuk melatih kecakapan berbahasa inggris sambil belajar matematika.

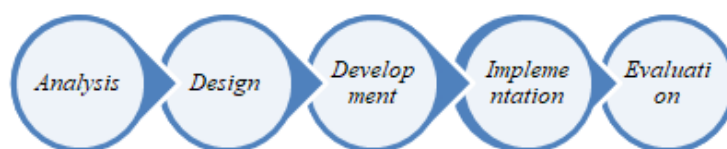
Proses pembelajaran matematika yang berlangsung di SDN 1 Cisantana hanya berjalan satu arah, karena guru adalah pusat pembelajaran. Peserta didik pasif dalam pembelajaran dan hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Proses belajar mengajar lebih berpusat pada guru. Oleh karena itu, peserta didik kehilangan minat dan mudah bosan belajar matematika. Kurangnya media pembelajaran di SDN 1 Cisantana membuat guru jarang menggunakan media pembelajaran ketika KBM berlangsung. Untuk mengatasi tantangan ini, guru harus menggunakan media pembelajaran yang cocok agar dapat mengajar dengan menarik dan peserta didik akan antusias dalam mengikuti KBM. Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses KBM agar lebih bermakna, menarik perhatian peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa (Magdalena et al., 2021). Agar pemilihan media pembelajaran tepat, guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mendasari pemilihan media tersebut (Arsyad, 2014). Media *pop up book* dianggap cocok untuk mendukung proses pembelajaran (Solichah & Mariana, 2018). *Pop up book* ialah buku yang memiliki unsur tiga dimensi. *Pop up book* menghasilkan sebuah gerakan yang muncul dari halaman buku, ketika melihatnya terasa menyenangkan dan mengejutkan (Bluemel & Taylor, 2012).

Berdasarkan beberapa hal yang peneliti sebutkan, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran BIOPTRY (*Bilingual Pop Up Book Geometry: Bangun Datar*). Diharapkan dengan adanya pengembangan BIOPTRY dapat memudahkan guru dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang di gunakan adalah R&D (*Research and Development*). Cara untuk merancang dan menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menguji keefektifan produk tersebut menggunakan metode penelitian R&D (Sugiyono, 2016: 26). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian BIOPTRY ialah ADDIE. ADDIE adalah *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Astriani & Khairani, 2022).



Gambar 1. Alur Penelitian Pengembangan ADDIE

Tahap analisis dilaksanakan agar mendapatkan informasi terkait kondisi awal dan kebutuhan yang dibutuhkan, dalam tahapan ini terdapat analisis potensi, analisis kurikulum, dan analisis masalah. Tahap desain merupakan tahapan kegiatan perancangan produk media pembelajaran BIOPTRY. Tahap pengembangan adalah tahapan produksi dari desain yang sudah dibuat selanjutnya disusun menjadi produk yang siap pakai. Tahap implementasi ialah tahapan penerapan produk, bermaksud untuk menerima masukan atas produk yang telah diproduksi. Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir kegiatan pengembangan produk yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk tersebut.

Media pembelajaran BIOPTRY divalidasi oleh 4 orang ahli, yaitu: ahli bahasa Indonesia, ahli bahasa Inggris, ahli media dan ahli materi sesuai dibidangnya dan berpendidikan sesuai dengan bidangnya. Kemudian media pembelajaran BIOPTRY dilakukan tahapan uji coba produk seperti: uji coba praktikalitas dengan 1 orang guru, uji coba praktikalitas kelompok kecil dengan 5 siswa, dan uji coba praktikalitas kelompok besar dengan 20 siswa. Uji validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk BIOPTRY. Uji praktikalitas memiliki tujuan agar dapat mengetahui kepraktisan produk yang BIOPTRY.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian BIOPTRY menggunakan angket menggunakan skala likert oleh validator, sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian dan saran validator. Instrumen yang digunakan pada penelitian BIOPTRY berdasarkan Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) (Akbar, 2013).

HASIL DAN DISKUSI

Analysis (Analisis)

Analisis Potensi

Pada tahap analisis didapatkan informasi terkait keadaan awal juga kebutuhan sekolah seperti kegiatan pengamatan dan wawancara di kelas V SDN 1 Cisantana pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Berdasarkan apa yang penulis amati dan teliti, antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika rendah karena belum adanya media yang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Analisis Kurikulum

Tahapan analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Kurikulum yang digunakan di SDN 1 Cisantana adalah kurikulum 2013. Penelitian ini dilakukan pada pelajaran matematika materi bangun datar.

Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah, guru dan peserta didik melakukan pengamatan dan wawancara. Adapun hasilnya hasilnya:

1. Rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika
2. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar
3. Kurangnya media pembelajaran dalam proses KBM
4. Guru belum memakai media pembelajaran ketika mengajar matematika materi bangun datar
5. Mata pelajaran Bahasa Inggris sempat ditiadakan selama dua tahun.

Dari uraian data sementara tersebut, maka pengembangan media pembelajaran BIOPTRY tepat dan sesuai kebutuhan lapangan.

Design (Perancangan)

Pemilihan Materi

Materi yang terdapat pada media pembelajaran BIOPTRY diambil dari mata pelajaran matematika topik bangun datar. Materi yang terdapat pada BIOPTRY sesuai dengan SK dan KD materi bangun datar. BIOPTRY dapat digunakan untuk seluruh kelas pada jenjang SD/MI/Sederajat. Materi bangun datar meliputi: persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, lingkaran, layang-layang, belah ketupat (Wulandari, 2017). Terdapat pengertian, jenis-jenis, sifat-sifat, rumus, contoh dalam kehidupan nyata, dan *quiz* pada media pembelajaran BIOPTRY.

Pemilihan Warna

Warna merupakan unsur yang sangat berpengaruh pada sebuah media, karena sebagai bahan menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdasarkan penelitian (Sujarwo & Oktaviona, 2017) yang menjelaskan bahwa warna memiliki efek yang kuat dibandingkan bentuk dan mampu memproduksi level perhatian lebih tinggi. Sehingga mengidentifikasi bahwa warna memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan *memory performance*.

Pada media ini peneliti menggunakan banyak warna, baik warna dasar maupun warna campuran. Beberapa warna dominan yang peneliti gunakan diantaranya: biru, kuning, merah, putih, oranye, hitam, putih, pink, hijau.

Pemilihan Huruf

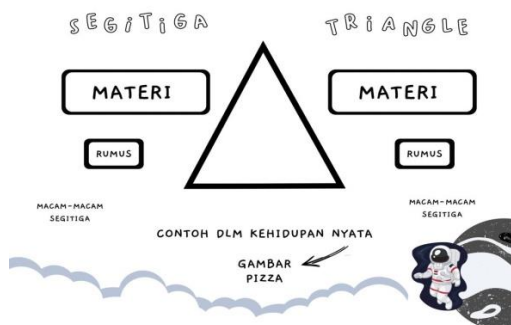
Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran BIOPTRY menggunakan dua jenis huruf, yaitu jenis huruf menarik bagi siswa sekolah dasar.

Pemilihan Background

Background yang digunakan pada media pembelajaran BIOPTRY memiliki konsep yang berbeda-beda pada setiap lembarnya, kemudian disempurnakan dengan pemilihan warna yang *colorfull* sehingga menarik.

Pemilihan Teknik Pembuatan BIOPTRY

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan membuat rancangan awal terlebih dahulu dengan cara membuat sketsa pada setiap halaman media pembelajaran BIOPTRY.



Gambar 2. Sketsa Media Pembelajaran BIOPTRY

Gambar 1 merupakan salah satu rancangan sketsa media pembelajaran BIOPTRY, peneliti membuat berbagai macam sketsa yang berbeda-beda pada setiap halamannya. Tahap selanjutnya peneliti membuat *background* untuk media pembelajaran BIOPTRY menggunakan *software* adobe photoshop dan canva pro.

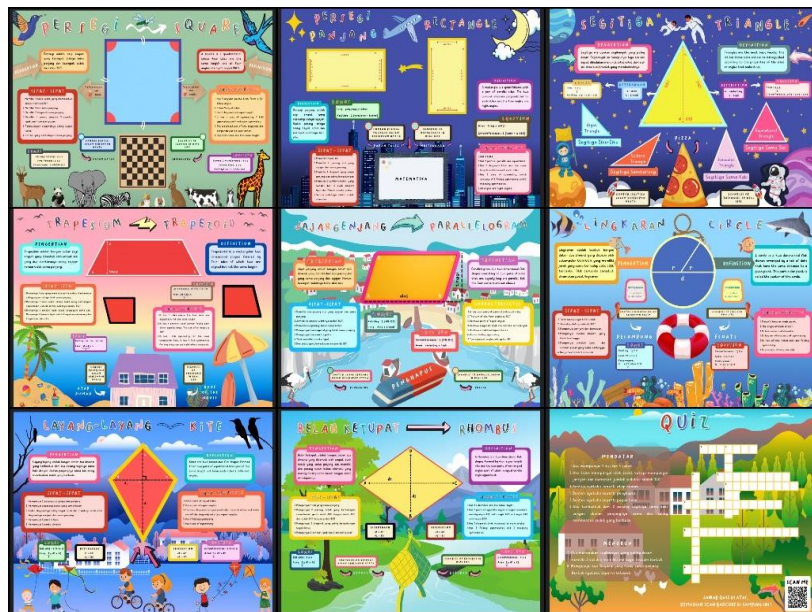


Gambar 3. Rancangan *Background* Media Pembelajaran BIOPTRY

Gambar 2 merupakan salah satu rancangan *background* media pembelajaran BIOPTRY, peneliti membuat berbagai macam *background* yang berbeda-beda pada setiap halamannya. Tahap selanjutnya peneliti memasukkan materi kedalam *background* yang telah dibuat.

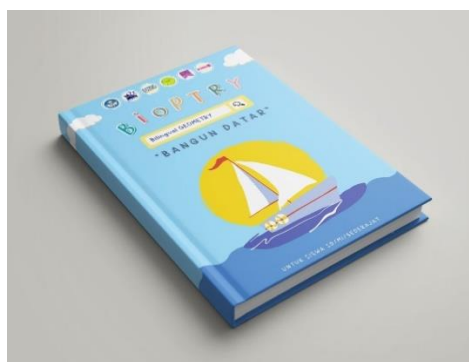
Gambar 4. Rancangan Isi Media Pembelajaran BIOPTRY

Gambar 3 merupakan salah satu rancangan materi media pembelajaran BIOPTRY, peneliti membuat berbagai macam materi yang berbeda-beda pada setiap halamannya. Tahap selanjutnya peneliti memasukkan gambar ke dalam rancangan yang telah dibuat.



Gambar 5. Rancangan Media Pembelajaran BIOPTRY

Gambar 4 merupakan salah satu rancangan media pembelajaran BIOPTRY yang telah dibuat. Setelah desain tersebut jadi, selanjutnya peneliti membuat *mockup* atau gambaran nyata *cover* yang akan peneliti realisasikan nantinya.



Gambar 6. *Mockup Cover* BIOPTRY

Gambar 5 merupakan gambaran nyata Media Pembelajaran BIOPTRY yang nantinya akan peneliti realisasikan. Setelah seluruh desain jadi, tahapan selanjutnya yang peneliti lakukan adalah mencetak desain tersebut.

Development (Pengembangan)

Pembuatan Media

Tahapan yang peneliti lakukan dalam pembuatan media pembelajaran BIOPTRY sebagai berikut:

1. Pada tahap pertama, peneliti membuat rancangan secara manual menggunakan software Adobe Photoshop dan Canva Pro. Peneliti mengembangkan rancangan awal dengan membuat *cover*. Kemudian peneliti membuat desain *background* untuk *pop up book*. Setelah desain *background* dibuat, peneliti memasukkan materi pembelajaran tentang bangun datar. Selanjutnya peneliti membuat *quiz* beserta jawabannya yang terdapat pada lembar akhir media pembelajaran BIOPTRY, peserta didik dapat memindai *barcode* yang tertera di bawah *quiz* untuk melihat apakah jawabannya benar atau salah.
2. Setelah desain dibuat, peneliti mencetak desain tersebut dengan bahan kertas *art carton* ketebalan 260 gr.
3. Menggunting gambar dan bahan pendukung menjadi potongan-potongan bentuk bangun datar.
4. Menyusun dan merangkai potongan-potongan tersebut pada setiap halamannya agar menjadi *pop up*.
5. Membuat *cover* buku menggunakan bahan dasar triplek tipis yang dilapisi dengan rancangan *cover* yang sudah di *print* sehingga menjadi *hard cover*.
6. Menyatukan cover dengan seluruh lembaran-lembaran yang terdapat pada media pembelajaran BIOPTRY hingga menjadi sebuah buku.



Gambar 7. Media Pembelajaran BIOPTRY

Gambar 4 merupakan gambaran Media Pembelajaran BIOPTRY, ketika dibuka setiap halamannya akan muncul materi dan bentuk bangun datar yang berbeda-beda.

Validasi Para Ahli

Setelah media selesai dikembangkan, berikutnya adalah uji validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media adalah seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek	Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
Ahli Bahasa Indonesia	1) Tata Bahasa Keterbacaan	98%	Sangat Valid
Ahli Bahasa Inggris	1) Tata Bahasa 2) Keterbacaan	94%	Sangat Valid
Ahli Materi	1) Struktur dan	95%	Sangat Valid

	unsur media pembelajaran 2) Kedalaman materi		
Ahli Media	1) Tampilan Grafis Tata Letak	96%	Sangat Valid

Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian dari para ahli, penjabaran hasil validitas sebagai berikut:

1. Validasi ahli bahasa indonesia mendapat hasil 98% kategori sangat valid.
2. Validasi ahli bahasa inggris mendapat hasil 94% kategori sangat valid.
3. Validasi ahli bahasa materi mendapat hasil 95% kategori sangat valid.
4. Validasi ahli bahasa media mendapat hasil 96% kategori sangat valid.

Adapun kritik dan saran yang diberikan para ahli untuk perbaikan guna meningkatkan produk media pembelajaran BIOPTRY sebagai berikut:

1. Saran ahli bahasa indonesia yakni mengenai bahasa disederhanakan lagi, kertas/bahan yang digunakan diganti dengan yang lebih bagus, selebihnya untuk segi bahasa dan tata penulisan sudah baik dan sesuai.
2. Saran ahli bahasa inggris yakni mengenai detail kalimat diperhatikan lagi, selebihnya untuk segi bahasa dan tata penulisan sudah baik dan sesuai.
3. Saran ahli materi yakni mengenai beberapa sifat bangun datar yang harus diperbaiki lagi dan menambahkan beberapa rumus terkait materi bangun datar.
4. Saran ahli media yakni mengenai beberapa kerapian dalam penyusunan media, selebihnya sudah baik dan sesuai.

Implementation (Implementasi)

Setelah peneliti melakukan uji validasi oleh para ahli, dilanjutkan dengan uji coba praktikalitas guru dan uji coba praktikalitas peserta didik. Uji praktikalitas kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang peserta didik dan kelompok besar dilakukan oleh 20 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan untuk memperoleh penilaian kepraktisan dari produk. Berikut hasil persentase penilaian yang diperoleh dari pengisian angket responden:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Praktikalitas Guru

Aspek	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
1) Manfaat 2) Kemudahan Pengguna 3) Kemenarikan	98%	Sangat Praktis

Tabel 2 menunjukkan hasil uji coba praktikalitas guru yang mendapat hasil 98% dengan kategori sangat praktis. Terdapat saran yang diberikan oleh guru terkait kerapian yang perlu ditingkatkan lagi, selebihnya sudah baik.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Praktikalitas Kelompok Kecil

Aspek	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
1) Kemudahan Pengguna 2) Kemenarikan	95,33%	Sangat Praktis

Pada tabel 3 mendapatkan hasil uji coba praktikalitas kelompok kecil sebesar 95,33% dari rata-rata 5 orang peserta didik dengan kategori sangat praktis. Penilaian disertakan dengan kritik dan saran yang diberikan para praktisi untuk perbaikan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran BIOPTRY.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Praktikalitas Kelompok Besar

Aspek	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
1) Kemudahan Pengguna 2) Kemenarikan	89,75%	Sangat Praktis

Tabel 4 menunjukkan hasil uji coba praktikalitas kelompok besar yang mendapat hasil 89,75% dengan kategori sangat praktis. Penilaian tersebut berdasarkan perhitungan skor rata-rata dari 20 orang peserta didik, penilaian disertakan dengan kritik dan saran yang diberikan para praktisi untuk perbaikan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran BIOPTRY.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap validasi dan tahap implementasi. Tahap evaluasi ini berdasarkan hasil revisi sesuai saran dan masukan dari validator dan praktisi untuk perbaikan media pembelajaran BIOPTRY. Evaluasi akhir dari produk yang dikembangkan dengan memperhatikan detail, memperbaiki dan menambahkan beberapa materi. Selain itu, peneliti juga memperbaiki kualitas kertas atau bahan yang digunakan pada media pembelajaran BIOPTRY serta memperhatikan kerapihan media pembelajaran BIOPTRY sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator dan praktisi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran BIOPTRY menggunakan R&D model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran BIOPTRY (*Bilingual Pop Up Book Geometry: Bangun Datar*) sangat valid dan sangat praktis. Produk divalidasi oleh validitas ahli, sedangkan kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket uji coba praktikalitas guru, uji coba kelompok kecil, dan kelompok besar.

Adapun saran pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran BIOPTRY yaitu media pembelajaran BIOPTRY dapat dijadikan bahan referensi untuk keperluan penelitian dan pengembangan selanjutnya sehingga dapat meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan, selain itu diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan media pembelajaran BIOPTRY bukan hanya untuk materi bangun datar saja melainkan materi lainnya.

REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Preangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Astriani, L. (2017). Pengaruh Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Siswa. *FIBONACCI Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1).
- Astriani, L., & Khairani, N. A. (2022). Development of a Multiplication Learning Media for Primary School Mathematics using Multiple Math Card. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 712-722, 23(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v23i2.pp712-722>
- Azis, N. A. (2018). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Kepribadian. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.666>
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop Up Book A Guide For Teacher and Librarians*. Libraries Unlimited. <http://publisher.abc-clio.com/9781610691543>
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education ...*, 16(Kartimi).
- Intisari. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*, 1(1).
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah. *Jurnal Warta*, 1(02).
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundi, V. H., Astriani, L., Irawan, B., Sari, M. Y., & Kartika, K. (2021). Efektivitas Soal Hots Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Dan Disposisi Matematis Ditinjau Dari Kesiapan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7054>
- Wulandari, C. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1).