

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK MISTERI MATERI ANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISEA KELAS IV SDN KEBONSARI III TUBAN**

Kholidatul Bahiyah<sup>1\*</sup>, Saeful Mizan<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup> Email: ridhazhr241@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kotak Misteri adalah Media yang terbuat dari papan kayu yang di dalamnya menjelaskan tentang materi Bangun Datar. Dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan, peneliti mengembangkan media Kotak Misteri. Tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Kotak Misteri dan bagaimana kelayakan media pembelajaran Kotak Misteri. Penelitian ini di laksanakan sesuai dengan metode Research dan Development (R&D) dengan menggunakan modifikasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan penelitian, yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 100%, dan ahli media 95%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan memiliki kriteria praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon guru 88,6 % dan angket respon siswa 91,6%. Dan hasil tes siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 84,6%. Data yang dihasilkan dari angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media KOTAK MISTERI yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media; Kotak Misteri; Materi Bangun Datar

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu sumber belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik [1]

[2] Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajatron agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.

Pentingnya Pendidikan yang berpengaruh besar untuk generasi masa depan membuat pendidik harus lebih professional dan upgrade dalam upaya mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik guru dituntut untuk lebih kreatif menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran di kelas IV dan di sekolah SDN Kebonsari III Tuban, guru belum menggunakan

media pembelajaran secara optimal, bahkan sangat jarang menggunakan atau memakai media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada Senin, 27 Maret 2023, oleh guru pamong Sri Rahayu Puji L. S.Pd di kelas IV, Ketika pembelajaran berlangsung, guru sulit mengondisikan anak-anak, disebabkan kurangnya perhatian anak pada materi yang sedang berlangsung tanpa adanya media pembelajaran. Tidak adanya media pembelajaran juga berpengaruh pada minat, keaktifan antusias anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu hanya 15 % atau 4 anak saja yang mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya 85 % atau 22 anak mendapat nilai dibawah KKM yang artinya peserta didik belum mampu menguasai materi bangun datar dengan baik.

Berdasarkan wawancara guru di SDN Kebonsari III Tuban, kurikulum yang digunakan pada kelas 1 dan 4 adalah kurikulum merdeka sedangkan pada kelas 2,3,5, dan 6 menggunakan K13. Sebelum pembelajaran berlangsung guru menyiapkan bahan ajar sebelum pembelajaran dimulai. Namun, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tergantung pada materi yang akan disampaikan. Referensi yang diambil untuk membuat media pembelajaran salah satunya dari buku paket dan pendukung lainnya. Kendala yang muncul pada saat menggunakan media pembelajaran ada macam-macam salah satu sebabnya karena setiap anak memiliki tingkat kemampuan yang berbeda sehingga ada yang sulit memahami ada yang mudah memahami tanpa harus diulangi. Media pembelajaran yang digunakan biasanya dari guru dan juga terkadang peserta didik ditugaskan untuk membawa media pembelajaran dari rumah. Kesulitan pada mata pelajaran lebih kepada mata pelajaran matematika, selain itu peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

Pada media pembelajaran seperti google form guru sangat jarang menggunakannya. Kendala saat pembelajaran berlangsung salah satunya karena kemampuan anak yang berbeda, contohnya seperti Ketika beberapa anak yang mudah memahami materi sudah paham dan ingin lanjut ke materi selanjutnya namun beberapa anak lain yang masih sulit memahami materi merasa kurang waktu dan perlunya diulangi lagi materi yang disampaikan. Guna mengatasinya solusi dari guru adalah peserta didik diarahkan untuk mencari bimbingan belajar diluar atau belajar tambahan dirumah. Terkait media pembelajaran, guru belum pernah berkolaborasi dengan kepala sekolah hanya sekedar sharing dengan guru yang lain.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut dimana kesulitan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika, maka peneliti menggunakan media pembelajaran dalam upaya mempermudah proses pembelajaran yang akan disampaikan saat pembelajaran berlangsung.

Maka peneliti mengambil media pembelajaran berbentuk *Misteri Box* atau Kotak Misteri. Media kotak misteri merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Misteri karena di dalamnya berisi sesuatu yang belum diketahui dengan pasti sehingga menarik keingintahuan anak-anak dalam belajar.

[3] kelebihan dari media kotak misteri adalah belajar matematika dengan media kotak misteri ini dapat membuat peserta didik lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan, meningkatkan daya tarik perhatian siswa serta membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Penerapan menggunakan media kotak misteri ini sebelumnya berhasil digunakan pada penelitian tahun 2022.

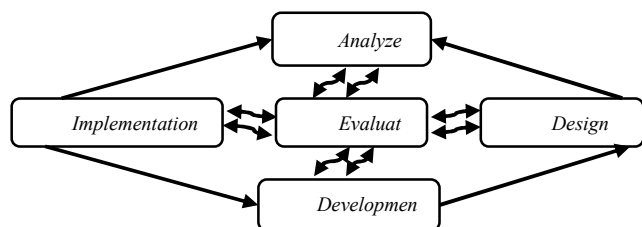
Peneliti mencoba mengangkat media yang sama namun dengan bahan dan isi materi yang berbeda. Berdasarkan paparan di atas, maka muncul judul Pengembangan Media Kotak Misteri Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kebonsari III Tuban.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research & Development* (R&D). [4] Metode pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran [5]. Pemilihan model ini didasari karena langkah-langkahnya lebih efektif dan dinamis juga memiliki langkah yang sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lain, sehingga membuat model ADDIE ini mudah dipahami dan diaplikasikan. [5] Model ADDIE terdiri atas 5 (lima Langkah), yaitu: (1) analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) Untuk mengetahui langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

### **Analisis (*Analyze*)**

Pada tahap analisis yang akan dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di kelas IV SDN Kebonsari III Tuban. Ada 3 (tiga) tahap analisis, yaitu 1) Analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN Kebonsari III Tuban; 2) Analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media pembelajaran; 3) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

### **Desain (*Design*)**

Hal yang harus dilakukan saat mendesain media pembelajaran adalah menyusun pembuatan media Kotak Misteri dengan menyusun kerangka pembuatan media Kotak Misteri. Langkah-langkah dalam mendesain media Kotak Misteri, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media Kotak Misteri, dan menyusun instrumen penilaian media Kotak Misteri.

### **Pengembangan (*Development*)**

Desain produk yang telah disusun kemudian dikembangkan berdasarkan Langkah-langkah berikut ini: pertama : Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan pembuatan media Kotak Misteri. Kemudian peneliti mengoreksi ulang media Kotak Misteri hasil pengembangan sebelum melakukan validasi, jika media Kotak Misteri sudah sesuai dengan yang diharapkan selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Kedua, Membuat instrumen validasi media Kotak Misteri untuk ahli materi, dan ahli media. Instrumen validasi ahli materi terdiri dari aspek kurikulum, penyajian, dan kualitas isi, instrumen validasi ahli media terdiri dari aspek penyajian, desain tampilan, kemudahan penggunaan. Ketiga, Melakukan validasi ahli materi, dan ahli media. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi, dan ahli media mengenai kelayakan dan kevalidan materi dan tampilan media. Keempat, Setelah mendapatkan masukan dari para ahli diketahui kelemahan dari media Kotak Misteri yang dikembangkan. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki agar media Kotak Misteri yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Produk yang telah direvisi dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

### **Implementasi (*Implement*)**

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelas IV SDN Kebonsari III Tuban dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang masih terjadi ketika mengimplementasikan media Kotak Misteri. Setelah melakukan uji coba siswa diberi tes untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media Kotak Misteri. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media Kotak Misteri guru dan siswa diberi angket respon.

### **Evaluasi (*Evaluate*)**

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif bahan ajar media Kotak Misteri pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka bahan ajar media Kotak Misteri yang

dikembangkan bisa digunakan dalam pembelajaran. Subyek penelitian pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kotak Misteri Bangun Datar pada materi Bangun Datar kelas IV sekolah dasar ini adalah siswa kelas IV SDN Kebonsari III Tuban sejumlah 26 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon siswa dan guru, dan lembar tes siswa. Data yang didapat akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dihasilkan pada kualifikasi valid, praktis, dan efektif. Teknis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan Kotak Misteri, analisis keefektifan Kotak Misteri, analisis kepraktisan Kotak Misteri.

Untuk menentukan kemenarikan *Kotak Misteri* mengikuti Langkah-langkah berikut:

- 1) Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dan menentukan skor total
- 2) Memberikan presentase nilai

$$\text{Tingkat Kemenarikan} = \frac{\text{Jumlah skor yang dip}}{\text{Jum skor total}} \times 100 \%$$

- 3) Menginterpretasikan data

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kemenarikan *Kotak Misteri* [6]

Presentase ( % )	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
0 – 20 %	Tidak Menarik

Untuk menentukan kriteria kelayakan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan untuk Para Ahli

SKOR	KRITERIA
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (CB)
2	Cukup ( C )
1	Sangat Kurang (SK)

Dari hasil angket lalu dianalisis dengan cara :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor Kelayakan

F = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum [7]

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel 3.5 :

Tabel 3.5 Skala Kriteria [7]

TINGKAT KELAYAKAN	KATEGORI
$1\% \leq p \leq 50\%$	Tidak Layak
$50\% < p \leq 70\%$	Cukup Layak
$70\% < p \leq 85\%$	Layak

---

**85% <  $\rho$  ≤ 100%**

**Sangat Layak**

---

Pada tabel 3.5 dijelaskan kriteria kelayakan. Bila tingkat ketercapaiannya kurang dari 50% maka produk tersebut sangat tidak layak, bila ketercapaiannya melebihi 50% hingga mencapai sama dengan 70% maka produk tersebut cukup layak. Selanjutnya bila tingkat pencapaiannya mencapai lebih dari 70% sampai sama dengan 85% maka produk tersebut layak. Pada kelayakan lebih dari 85% sampai dengan 100% , maka produk tersebut sangat layak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media KOTAK MISTERI untuk siswa kelas IV SD/MI. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dengan tahap Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi).

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian, kegiatan peserta didik, games menggunakan media kotak misteri beserta papan pertanyaan.

### **Analisis**

Langkah pertama pada pengembangan yang dilakukan yaitu analisis. Langkah pertama pada tahap analisis yaitu dilakukan studi lapangan, studi lapangan ditujukan untuk mengetahui kekhasan pada anak kelas IV dan kebutuhan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui observasi dan wawancara pada guru dan peserta didik kelas IV SDN Kebonsari III Tuban pada tanggal 27 Maret 2023. Hasil observasi menunjukkan bahwa mata pelajaran yang sulit difahami siswa adalah mata pelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran pada materi Bangun Datar guru hanya menggunakan buku siswa, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara disiplin. Keterbatasan bahan ajar matematika menjadi penyebab siswa sulit untuk memahami materi sehingga penerapan media saat pembelajaran masih rendah. Dari hasil tersebut dibuat gagasan produk yang cocok untuk dikembangkan, selanjutnya yaitu menganalisis kurikulum mulai dari KI, KD, mengembangkan indikator, dan tujuan pembelajaran berdasarkan taksonomi bloom yang akan dijadikan pedoman materi pada produk.

### **Desain**

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media KOTAK MISTERI yang akan dikembangkan. Ada 4 (empat) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya (1)Pemilihan media dengan hasil yang di peroleh Bahan ajar yang dipilih adalah media KOTAK MISTERI kelas IV semester 1 materi Bangun Datar yang dibuat dengan kayu ukuran 20X20 cm, (2) Merancang Materi Pembelajaran dengan hasil yang di peroleh Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang dipakai SDN Kebonsari III Tuban. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media KOTAK MISTERI. (3) Menyusun desain media Kotak Misteri dengan hasil yang di peroleh Penyusunan desain KOTAK MISTERI meliputi kayu berbentuk kubus, bangun datar, materi bangun datar, rumus luas bangun datar dan soal bangun datar, (4) Menyusun Instrumen Penilaian media KOTAK MISTERI dengan hasil yang di peroleh, Membuat instrumen validasi media KOTAK MISTERI, instrumen angket praktisi pendidikan dan respon siswa, dan lembar evaluasi siswa.

### **Pengembangan**

Pada tahapan pengembangan dilakukan kegiatan merealisasikan desain produk. Setelah semua perancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum Kotak Misteri siap untuk divalidasi. Setelah semua komponen dalam pembuatan Kotak Misteri sudah siap maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan Kotak Misteri yang dikembangkan. Pada validasi ini peneliti melakukan validasi di dua ahli yaitu, ahli materi, dan ahli media. Jika dalam pengujian para ahli terhadap kekurangan maka produk harus direvisi. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 07 Juni 2023 oleh Ibu Dr. Rita Yulastuti, M.Pd. selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Matematika. Hasil validasi ahli materi Kotak Misteri setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”

dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 04 Juni 2023 oleh bapak Dr. Sumadi, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli Media Kotak Misteri setelah melalui tahap validasi memperoleh nilai persentase sebesar 95% dengan kriteria “ Sangat Layak” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Saran dan masukan dari ahli media adalah lubang pada media kotak misteri diperbesar.

### **Implementasi**

Uji Kelayakan pada Pengguna merupakan Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media KOTAK MISTERI kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna produk. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Uji kelayakan pada dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan dari produk. Uji kelayakan dilakukan kepada praktisi pendidikan (guru) dan peserta didik. Berikut hasil respon praktisi pendidikan , peserta didik dan hasil tes dari perwakilan peserta .

Uji kepraktisan Kotak Misteri menggunakan angket respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 88,6% yang berarti dalam pengaplikasiannya Kotak Misteri yang dikembangkan dianggap praktis atau dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan Kotak Misteri dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

### **Evaluasi**

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap penerapan, yaitu data angket respon siswa, respon guru dan hasil tes. Data angket respon guru dan siswa dinyatakan praktis apabila hasil persentase skor minimal mencapai 60% dengan kriteria cukup layak. Data tes siswa dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai lebih dari  $\geq 75\%$  dengan KKM 75. Dari data angket respon guru dan siswa didapatkan hasil persentase 88,6% untuk angket respon guru dan 91,6% untuk angket respon siswa, dari persentase data angket respon guru dan siswa diperoleh kriteria praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran dan dari data tes siswa diperoleh hasil 88% sehingga menunjukkan bahwa media KOTAK MISTERI efektif digunakan.

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kotak Msiteri pada materi Bangun Datar masih perlu peran dari guru dalam membantu siswa menguasai materi bangun datar dengan baik. Terlebih lagi guru harus membiasakan siswa menggunakan media pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar siswa. Diharapkan dengan adanya media pembelajran Kotak Misteri yang peneliti kembangkan bisa menjadi semangat untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif demi menunjang pembelajaran dengan maksimal dan tidak monoton.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama (ed.)). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- [2] Nurfadhillah, S., Setyorini, A., Yuniar, W., Dewi, Y. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Tangerang: CV Jejak.
- [3] Firdaus, F. A., & Mizan, S. (2022). Pengembangan Media Kotak Misteri Bangun Ruang. *Prosiding SNasPPM VII Universitas PGRI Ronggolawe*, 7(1), 301–307.
- [4] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- [5] Rayanto, H., Y., dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- [6] Hidayat dan Irawan. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- [7] Dewi, Anggraeni, Muktiari, S. (2021). *Book Chapter Pengembangan Buku Ajar Berorientasi Pada pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK*. Klaten: Lakeisha.