

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MATERI BANGUN DATAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA SD ISLAM BANI HASYIM

Dila Fitri Azahra

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

dilafitriazahra@gmail.com

ABSTRACT

The development of a picture storybook based on ethnomathematics of traditional houses was carried out to improve the mathematical literacy of first-grade students at SD Islam Bani Hasyim, specifically on the topic of flat shapes. The book was designed as a contextual learning medium that incorporates local cultural elements such as traditional houses: Joglo Bucu, Bapang, Tengger, and Lopo Boti. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were students from class I-B. Data collection techniques included interviews, validation questionnaires (from media, material, language, and instructional experts), pre-tests and post-tests, and student response questionnaires. The data were analyzed both qualitatively and quantitatively. Validation results showed scores of 84.29% (media expert), 71.67% (material expert), 81.43% (language expert), and 90% (instructional expert). Student responses reached 94.8% in the small group trial and 90.73% in the large group trial. The average student score increased from 56.09 (pre-test) to 82.04 (post-test). Improvements were also evident in the mathematical literacy indicators: formulating information (increased by 11%), applying strategies (17%), and interpreting solutions (16%). It can be concluded that the ethnomathematics-based picture storybook is highly valid, practical, and effective in improving students' mathematical literacy.

Keywords: Picture Storybook, Ethnomathematics, Flat Shapes, Mathematical Literacy

ABSTRAK

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis etnomatematika rumah adat dilakukan untuk meningkatkan literasi matematis siswa kelas I SD Islam Bani Hasyim pada materi bangun datar. Buku dikembangkan sebagai media pembelajaran kontekstual yang memuat unsur budaya lokal, seperti rumah adat Joglo Bucu, Bapang, Suku Tengger, dan Lopo Boti. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas I-B. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi (ahli media, materi, bahasa, dan pembelajaran), pre-test dan post-test, serta angket respon siswa. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 84,29% (ahli media), 71,67% (ahli materi), 81,43% (ahli bahasa), dan 90% (ahli pembelajaran). Respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 94,8%, dan pada kelompok besar sebesar 90,73%. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 56,09 (pre-test) menjadi 82,04 (post-test). Peningkatan juga terlihat pada

indikator literasi matematis: merumuskan informasi (naik 11%), menerapkan strategi (naik 17%), dan menafsirkan solusi (naik 16%). Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis etnomatematika rumah adat sangat valid, praktis, dan mampu dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

Kata-Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Etnomatematika, Bangun Datar, Literasi Matematis

PENDAHULUAN

Di era abad ke-21, literasi memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global (Harahap et al., 2022). Literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berbicara, menghitung, menggambar, serta kemampuan memecahkan masalah (Isnaniah et al., 2021). Sebagai wujud dari upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meresmikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pada tahun 2016 (Poernomo et al., 2021). Program ini diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Dasar (SD), dengan tujuan menanamkan budaya literasi yang kuat sejak dini serta mendukung pengembangan keterampilan literasi secara menyeluruh. Di antara berbagai bentuk literasi, salah satu yang sangat penting di tingkat dasar adalah literasi matematis (Nurkamilah et al., 2018).

Literasi matematis merupakan kemampuan untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Kemampuan ini mencakup penalaran matematis serta penerapan konsep, prosedur, fakta, dan keterampilan matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari (OECD, 2019). Dengan demikian, literasi matematis tidak hanya mencakup pemahaman materi, tetapi juga berperan dalam mengasah berpikir kritis, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan pemahaman terhadap berbagai situasi (Hayati & Jannah, 2024). Pentingnya literasi matematis ini berbanding terbalik dengan pencapaian prestasi siswa Indonesia di bidang matematika. Salah satu bukti rendahnya literasi matematis dapat dilihat dari hasil PISA 2022, yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-70, sedikit meningkat dibandingkan peringkat ke-73 pada tahun 2018. Meski peringkat meningkat, skor literasi matematis Indonesia justru menurun dari 379 menjadi 366, turun sekitar 13 poin (OECD, 2023). Penurunan ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan literasi matematis siswa Indonesia masih berada dibawah skor rata-rata OECD yaitu sebesar 490 (OECD, 2023).

Secara lebih spesifik, materi geometri merupakan salah satu aspek dengan capaian paling rendah dalam literasi matematis siswa Indonesia. Penelitian Syawahid & Putrawangsa (2017), menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam konten bilangan, peluang, dan data tergolong sedang, sedangkan pada konten aljabar tergolong rendah, dan pada konten geometri berada pada kategori sangat rendah. Permasalahan serupa juga ditemukan dalam praktik pembelajaran matematika di sekolah-sekolah, termasuk di SD Islam Bani Hasyim. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 September 2024 di kelas I-B, diketahui bahwa banyak siswa mengalami yang kesulitan dalam mengenali bentuk bangun datar secara tepat, menjelaskan ciri-cirinya, maupun mengaitkannya dengan benda nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam menafsirkan dan mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, yang merupakan salah satu aspek penting dari literasi matematis.

Keterbatasan pemahaman siswa terhadap bangun datar di kelas I-B ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah. Pola pengajaran satu arah ini

mengurangi interaksi aktif antara guru dan siswa, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran terasa membosankan dan sulit dipahami. Perbedaan tingkat kemampuan antar siswa juga turut memengaruhi pemahaman materi. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pengalaman nyata, seperti buku matematika yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa, turut menghambat perkembangan literasi matematis secara optimal.

Menurut Piaget dalam Wulandari dkk. (2023), siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang berarti penalaran siswa masih terbatas pada hal-hal konkret dan visual. Oleh karena itu, untuk meningkatkan literasi matematis, khususnya dalam materi bangun datar, diperlukan media pembelajaran yang konkret dan dapat dikenali melalui panca indera selama proses belajar. Penggunaan media dengan banyak contoh nyata sangat penting agar siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih mudah dan bermakna. Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah buku cerita bergambar. Wulandari dkk. (2023), menyatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi, karena mampu mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa secara menarik dan menyenangkan.

Efektivitas buku cerita bergambar dalam dunia pendidikan telah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaannya mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Beberapa penelitian tersebut antara lain: penelitian Rahmah dkk. (2023), yang menjelaskan bahwa buku cerita berbasis etnomatematika dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di Sekolah Dasar; penelitian Nuraeni dkk. (2023), yang menyatakan bahwa buku cerita adalah media yang efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi di Sekolah Dasar; serta penelitian Krismayanti dkk. (2022), yang menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi anak.

Buku cerita bergambar adalah jenis buku yang menggabungkan narasi sederhana dengan ilustrasi visual yang menarik untuk menyampaikan sebuah cerita (Nurkamilah et al., 2018). Penggunaan bahasa yang sederhana, dipadukan dengan gambar serta ilustrasi berwarna cerah pada buku, dapat menumbuhkan minat baca yang tinggi pada siswa (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021). Selain sebagai media pembelajaran, buku cerita bergambar juga membantu mengatasi masalah rendahnya literasi matematis dengan menyajikan konsep yang lebih mudah dipahami. Namun, agar lebih efektif, buku ini perlu didukung oleh penerapan model pembelajaran yang konkret dan kontekstual, sesuai dengan lingkungan sehari-hari siswa (Witha et al., 2020).

Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) merupakan model pembelajaran matematika yang sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar karena menggunakan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Witha et al., 2020). Dengan pendekatan ini, konsep-konsep matematika diajarkan melalui konteks yang familiar sehingga memudahkan siswa memahami materi secara lebih bermakna. Dalam proses implementasinya, model RME dapat menggunakan sumber belajar berbasis budaya (Witha et al., 2020). Salah satu contoh objek etnomatematika yang dapat dieksplorasi dalam pembelajaran matematika adalah rumah adat (Wahyu Safitri, 2023). Berbagai rumah adat di Indonesia telah diteliti dan terbukti mengandung unsur etnomatematika yang relevan untuk pembelajaran, khususnya pada materi bangun datar. Sebagai contoh, rumah adat Joglo Bucu dari Desa Japan, Kabupaten Ponorogo, memiliki jendela berbentuk persegi, yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep bangun datar kepada siswa (Zulkifli & Rahmawati,

2020). Rumah adat Bapang dari Betawi menampilkan bentuk persegi panjang pada bagian pintunya, yang mendukung pemahaman siswa tentang bentuk tersebut (Puspitasari et al., 2024). Di rumah adat Suku Tengger yang terletak di Desa Ngadisari memiliki bagian atas dinding berbentuk segitiga, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran bentuk segitiga secara kontekstual (Musthafa et al., 2023). Sementara itu, rumah adat Lopo Boti dari suku Boti di Nusa Tenggara Timur memiliki loteng berbentuk lingkaran, yang bisa dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep bangun datar lingkaran kepada siswa (Leton et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, menyatakan bahwa siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim perlu ditingkatkan kemampuan literasi matematisnya. Peneliti termotivasi untuk merancang media buku cerita bergambar, sehingga penelitian ini memiliki judul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Sekolah Dasar”*. Harapannya agar mempermudah siswa dalam mencapai peningkatan literasi matematis.

KAJIAN LITERATUR

Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Nurhablisyah dkk. (2022), buku cerita bergambar (*picturebook*) merupakan seni yang menyajikan visual tidak bergerak dan disusun untuk menciptakan jalinan cerita yang ditujukan bagi anak-anak. Buku cerita bergambar ini juga menyampaikan pesan melalui ilustrasi dan teks dengan bahasa yang sederhana, serta menggunakan warna, dan ilustrasi bergaya kartun untuk memperkuat alur cerita.

2. Manfaat Buku Cerita Bergambar

- a. Buku cerita bergambar memberikan kesempatan kepada anak untuk menambah kosakata (Ratnasari et al., 2019).
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca anak (Paramita et al., 2022).
- c. Melalui cerita yang menarik, buku cerita bergambar memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan mengenali emosi yang muncul dalam cerita (Berliani, 2024).

3. Realistic Mathematic Education (RME)

Menurut Majid (2019), RME adalah jenis pendekatan yang menggunakan situasi sehari-hari sebagai dasar untuk membentuk dan menerapkan konsep-konsep matematika. Pendekatan ini menitikberatkan pada hal-hal yang relevan dan nyata bagi siswa, sehingga siswa dapat membayangkan dan merasakan konsep matematika secara konkret dalam pikiran.

4. Etnomatematika dalam Rumah Adat

Etnomatematika dalam rumah adat merupakan paya untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan struktur dan bentuk unik dari bangunan rumah adat yang mencerminkan kearifan lokal serta budaya masyarakat setempat.

5. Literasi Matematis

1. Pengertian Literasi Matematis

Literasi matematis menurut Isnaniah dkk. (2021) meliputi kemampuan memahami permasalahan, merencanakan solusi, menganalisis informasi, dan menerapkan hasilnya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Indikator Literasi Matematis

- Mengenali dan merumuskan informasi matematika dalam masalah kehidupan nyata
- Menerapkan strategi matematika untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi dalam konteks nyata
- Menafsirkan serta mengevaluasi solusi guna memecahkan masalah matematika di dunia nyata.

6. Bangun Datar

1. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar merupakan salah satu konsep dasar dalam matematika yang penting dikuasai, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Secara umum, bangun datar mengacu pada bentuk geometris dua dimensi yang terdiri dari panjang dan lebar (Anggraini & Napitupulu, 2022). Bangun datar ini juga merupakan bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung dan tidak mempunyai tinggi atau ketebalan (Unaenah et al., 2020).

2. Jenis Bangun Datar

a. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bentuk bangun datar dua dimensi berbentuk segiempat dengan empat sisi, di mana sisi-sisi yang berhadapan memiliki panjang yang sama, sejajar, dan saling tegak lurus.

b. Persegi

Persegi adalah salah satu jenis bangun datar yang berbentuk segiempat dan memiliki karakteristik unik, yaitu keempat sisinya memiliki panjang yang sama dan keempat sudutnya berbentuk siku-siku (Setyowati et al., 2020).

c. Segitiga

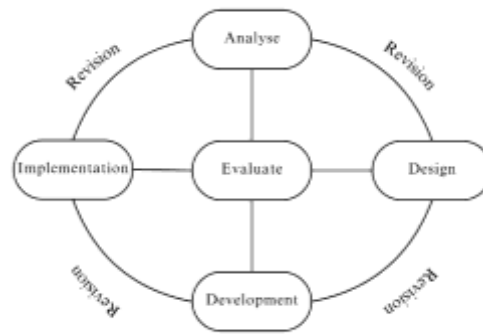
Segitiga merupakan bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi garis lurus. Segitiga juga mempunyai tiga titik sudut yang jumlahnya 180° (Nurfadilah et al., 2022).

d. Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik di suatu bidang yang jaraknya sama dari suatu titik tertentu, yang disebut pusat lingkaran (Valda et al., 2022).

METODE

Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan utama (Branch, 2010). Tahapan tersebut yakni Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), serta Evaluasi (*Evaluate*) yang dirinci dalam gambar berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan langkah-langkah diatas, penelitian ini dilakukan dengan objek siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim yang berjumlah 23 siswa. Analisis yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari instrumen wawancara, serta kritik dan saran dari para validator. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil tes kemampuan literasi matematis, angket validator, serta respon siswa. Analisis peningkatan kemampuan literasi matematis siswa diambil dari hasil penilaian pretest dan posttest yang dikumpulkan guna memberi gambaran umum mengenai peningkatan literasi matematis siswa sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar. Sebelum produk digunakan dalam uji coba, perlu dilakukan validasi untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan oleh ahli media/desain, materi, bahasa, dan pembelajaran.

Untuk perolehan data kuantitatif berdasarkan penilaian validator dan pengisian angket respon siswa, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase Kepraktisan

$\sum X$: Total skor jawaban pada setiap item

$\sum Xi$: Total skor maksimum pada setiap item

100% : Konstanta

Menurut Pranatawijaya dkk. 2019), untuk mempermudah dalam mengambil keputusan, maka terdapat kriteria dalam pengkualifikasian seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Skala Persentase

No.	Kriteria	Prosentase
1	Sangat Baik	81%-100%
2	Baik	61%-80%
3	Cukup Baik	41%-60%
4	Kurang	21%-40%

Berdasarkan kriteria tersebut, media buku cerita bergambar yang telah melalui proses validasi akan dianggap sangat baik jika memperoleh skor antara 81-100. Skor antara 60-80 menunjukkan bahwa buku tersebut memenuhi kriteria baik. Skor antara 40-60 menunjukkan bahwa buku tersebut cukup baik. Jika skor yang diperoleh antara 20-40, buku dianggap kurang baik, dan jika skor berada di kisaran 0-20, buku tersebut dinilai tidak baik.

Sedangkan untuk mengukur kemampuan literasi matematis siswa, sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar berbasis etnomatematika menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis ini mencakup informasi seperti nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Selain itu, juga digunakan untuk menghitung persentase skor tes siswa dengan rumus sebagai berikut.

1. Rumus *mean* (rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Rata-rata

n : Banyaknya data

$\sum x_i$: Jumlah seluruh data

2. Rumus standar deviasi

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (A_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S : Standar deviasi

f_i : Frekuensi kelas ke- i

A_i : Tanda kelas ke- i

$\bar{x}$: Rata-rata

n : Banyaknya data

3. Persentase skor tes

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan yang Valid dan Praktis

1. Analisis

Penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara di kelas I-B SD Islam Bani Hasyim. Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar, seperti mengenali bentuk, menjelaskan ciri-ciri, dan mengaitkannya dengan objek nyata. Kondisi ini mencerminkan rendahnya literasi matematis siswa, terutama dalam menghubungkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Media pembelajaran visual yang menarik dinilai penting untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama pada tahap perkembangan usia Sekolah Dasar. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendorong minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang pengembangan buku cerita bergambar berbasis etnomatematika sebagai media kontekstual untuk

membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

2. Desain

a. Penetapan Materi

Materi yang digunakan pada media pembelajaran adalah mata pelajaran Matematika pada bab bangun datar jenjang kelas I SD/MI.

b. Merancang Buku Cerita Bergambar

Merancang desain produk diawali dengan menyusun isi materi, ukuran buku, pemilihan warna yang menarik, bentuk dan ukuran font, menentukan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan materi. Desain produk dirancang berdasarkan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan pada tahap analisis awal serta hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing.

c. Penyusunan Instrumen Validasi dan Respon Siswa

Untuk keperluan validasi media, peneliti menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada para validator, yaitu ahli media/desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Selain itu, angket terpisah juga dibagikan kepada siswa untuk memperoleh respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner ini berisi sejumlah pernyataan dengan skala penilaian lima poin, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan siswa terhadap produk yang telah dirancang.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, buku cerita bergambar dikembangkan berdasarkan desain awal dengan menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Hasil pengembangan ditampilkan sebagai berikut:

a) Cover

Buku cerita bergambar ini memiliki dua sisi sampul, yaitu bagian depan dan belakang.



Gambar 2. Tampilan Cover Depan dan Belakang

b) Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan salam pembuka dari penulis kepada pembaca.



Gambar 3. Kata Pengantar

c) **Petunjuk Penggunaan**

Petunjuk penggunaan disusun untuk membantu pembaca memahami cara menggunakan buku cerita bergambar secara tepat.



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan Buku

d) **Tujuan Pembelajaran**

Bagian ini menjelaskan secara jelas dan ringkas tujuan yang ingin dicapai setelah siswa menggunakan buku cerita bergambar.



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran

e) **Daftar Isi**

Daftar isi memuat susunan bab dan nomor halaman yang bertujuan mempermudah pembaca dalam menemukan bagian atau cerita yang ingin dibaca.



Gambar 6. Daftar Isi

f) **Isi Buku Cerita Bergambar**

Bagian inti buku ini menyajikan cerita bertema bangun datar dalam konteks rumah adat di Indonesia, yang dilengkapi dengan ilustrasi berwarna untuk mendukung pemahaman siswa.



Gambar 7. Isi Buku Cerita Bergambar

g) Evaluasi

Evaluasi disusun dalam bentuk aktivitas berbasis etnomatematika yang bertujuan untuk meningkatkan literasi matematis siswa.



Gambar 8. Halaman Evaluasi

h) Tentang Buku

Bagian ini memberikan penjelasan singkat mengenai isi, tema, dan tujuan penyusunan buku cerita bergambar, serta manfaat penggunaannya dalam pembelajaran.



Gambar 9. Tentang Buku

i) Profil Pengembang

Halaman ini memuat informasi tentang data diri penulis buku. Profil pengembang ini terletak sebelum halaman belakang (cover belakang) dan bertujuan agar pembaca lebih mengenal penulis buku.



Gambar 10. Profil Pengembang

f) Validasi Media

Pada tahap pengembangan, peneliti juga melakukan proses validasi terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan sejumlah ahli (validator). Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan buku cerita bergambar sebagai buku pendamping dalam proses pembelajaran. Adapun validator yang menilai produk yang sudah dikembangkan diantaranya, ahli desain/media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

4. Implementasi

Setelah revisi produk berdasarkan validasi ahli, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi, yaitu uji coba kelompok kecil dan besar. Pada uji coba kelompok kecil, lima siswa dilibatkan. Observasi dan angket digunakan untuk menilai isi, tampilan, dan penggunaan buku. Ditemukan bahwa font *Nunito Sans* menyulitkan siswa mengenali huruf "A", sehingga diganti dengan font *Roboto* yang lebih sesuai untuk siswa kelas I. Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba pada kelompok besar, yaitu 22 siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim. Kegiatan dimulai dengan pertanyaan pemantik dan pre-test berupa soal literasi matematis (pilihan ganda kompleks, menjodohkan, dan uraian). Siswa kemudian membaca buku cerita bergambar bertema bangun datar dalam konteks rumah adat, serta mengikuti aktivitas "Yuk Amati", "Yuk Coba", dan "Ayo Berlatih". Kegiatan ditutup dengan post-test menggunakan soal yang sama dengan pre-test untuk melihat peningkatan kemampuan literasi matematis. Angket juga dibagikan untuk menilai kepraktisan buku berdasarkan tanggapan siswa.

5. Evaluasi

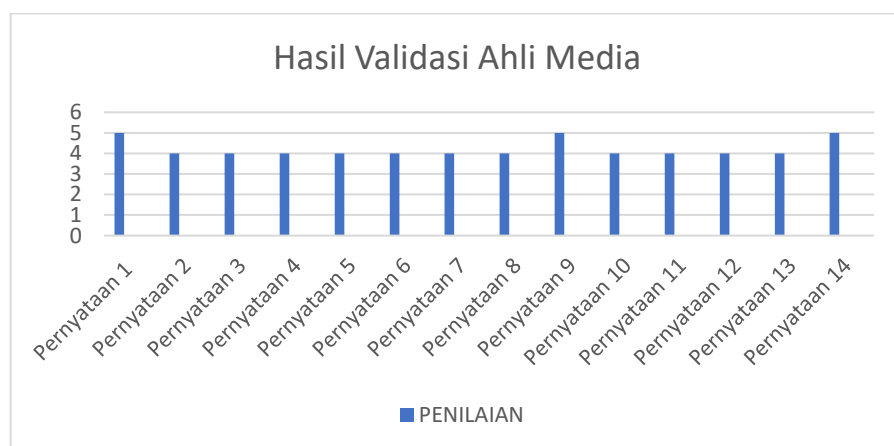
Peneliti melakukan tahap evaluasi akhir dalam proses pengembangan buku cerita bergambar. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data hasil validasi dari berbagai ahli, termasuk ahli media/desain, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menelaah data dari angket respon siswa terhadap buku yang sudah diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kelayakan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran.

Analisis Kevalidan Buku Cerita Bergambar

Penelitian ini juga mencakup analisis terhadap tingkat kevalidan produk. Berikut disajikan hasil penilaian buku cerita bergambar oleh para validator ahli.

1) Validasi Ahli Media/Desain

Validasi ahli media/desain dilakukan oleh ahli media, yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I, dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyajian data yang terkumpul dari validasi ahli media/desain sebagai berikut:



Gambar 11. Nilai Validasi Media

Data tersebut merupakan hasil validasi dari ahli media berdasarkan penilaian terhadap empat belas butir instrumen. Persentase kevalidan yang diperoleh mencapai

84,29%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Selain itu, validator ahli media juga menyampaikan sejumlah saran dan masukan guna meningkatkan kualitas buku cerita bergambar, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

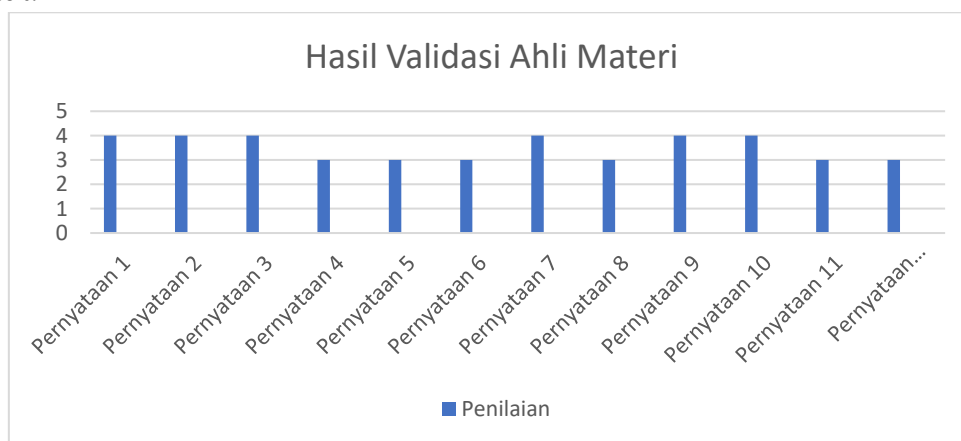
Tabel 2. Saran/Masukan Ahli

Validator	Masukan/Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	Penambahan integrasi nilai-nilai keagamaan dalam media dan tulisan pada cover diubah menjadi warna hitam

Tabel di atas menunjukkan bahwa produk dari buku cerita bergambar sudah sangat valid digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Ulfa Masamah, M.Pd., dosen Jurusan Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyajian data yang terkumpul dari validasi ahli materi sebagai berikut:



Gambar 12. Nilai Validasi Materi

Data tersebut merupakan hasil validasi dari ahli materi berdasarkan penilaian terhadap dua belas butir instrumen. Persentase kevalidan yang diperoleh mencapai 71,67%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori valid untuk digunakan. Selain itu, validator ahli materi juga menyampaikan sejumlah saran dan masukan guna meningkatkan kualitas buku cerita bergambar, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

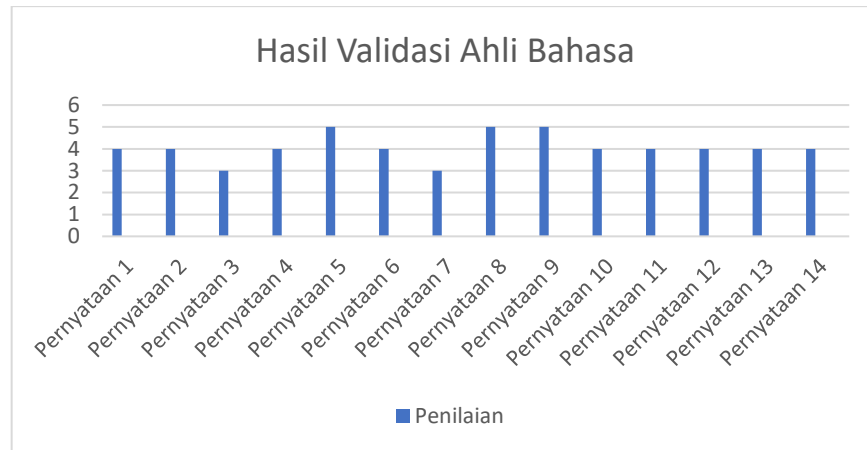
Tabel 3. Saran/Masukan Ahli

Validator	Masukan/Saran
Ulfa Masamah, M.Pd.	Perbaikan definisi bangun datar dan penambahan topik menyusun dan mengurai bangun datar

Tabel di atas menunjukkan bahwa produk dari buku cerita bergambar sudah valid digunakan.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli bahasa Indonesia, yaitu Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd., yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyajian data yang terkumpul dari validasi ahli bahasa sebagai berikut:



Gambar 13. Nilai Validasi Bahasa

Data tersebut merupakan hasil validasi dari ahli bahasa berdasarkan penilaian terhadap empat belas butir instrumen. Persentase kevalidan yang diperoleh mencapai 81,43%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Selain itu, validator ahli bahasa juga menyampaikan sejumlah saran dan masukan guna meningkatkan kualitas buku cerita bergambar, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

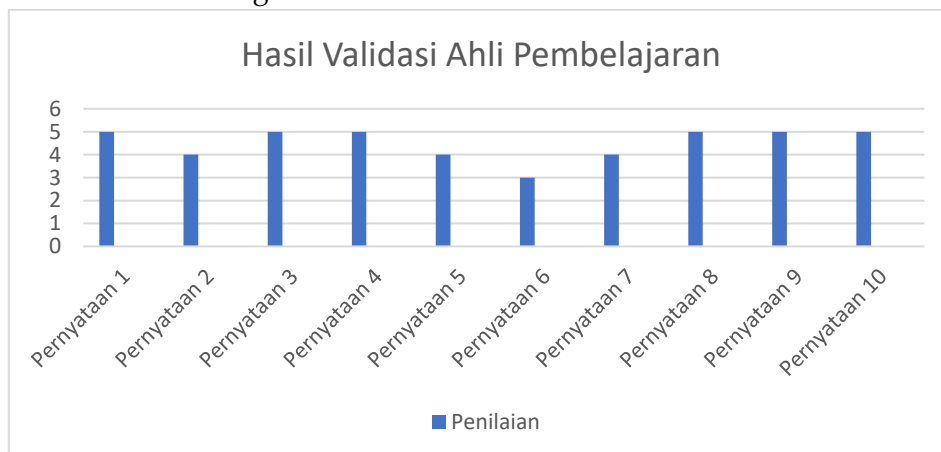
Tabel 4. Saran/Masukan Ahli

Validator	Masukan/Saran
Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd.	Penambahan tanda baca koma, perbaikan kelogisan kalimat, dan penambahan subjek pada kalimat tertentu

Tabel di atas menunjukkan bahwa produk dari buku cerita bergambar sudah sangat valid digunakan.

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Titik Pujiati, S.Pd., guru kelas I-B SD Islam Bani Hasyim. Penyajian data yang terkumpul dari validasi ahli bahasa sebagai berikut:



Gambar 13. Nilai Validasi Pembelajaran

Data tersebut merupakan hasil validasi dari ahli pembelajaran berdasarkan penilaian terhadap sepuluh butir instrumen. Persentase kevalidan yang diperoleh mencapai 90%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Selain itu, validator ahli

pembelajaran juga menyampaikan sejumlah saran dan masukan guna meningkatkan kualitas buku cerita bergambar, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

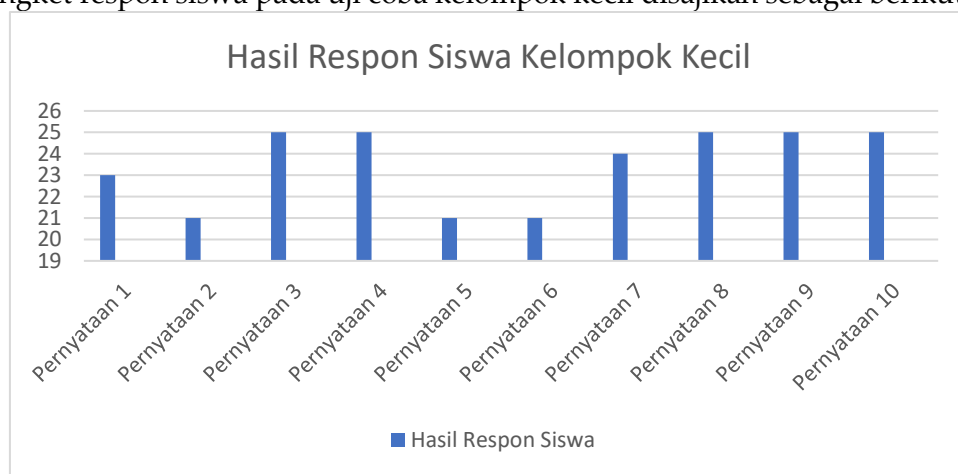
Tabel 4. Saran/Masukan Ahli

Validator	Masukan/Saran
Ibu Titik Pujiati, S.Pd.	Ukuran tulisan pada buku lebih besar

Tabel di atas menunjukkan bahwa produk dari buku cerita bergambar sudah sangat valid digunakan.

Analisis Kepraktisan Produk

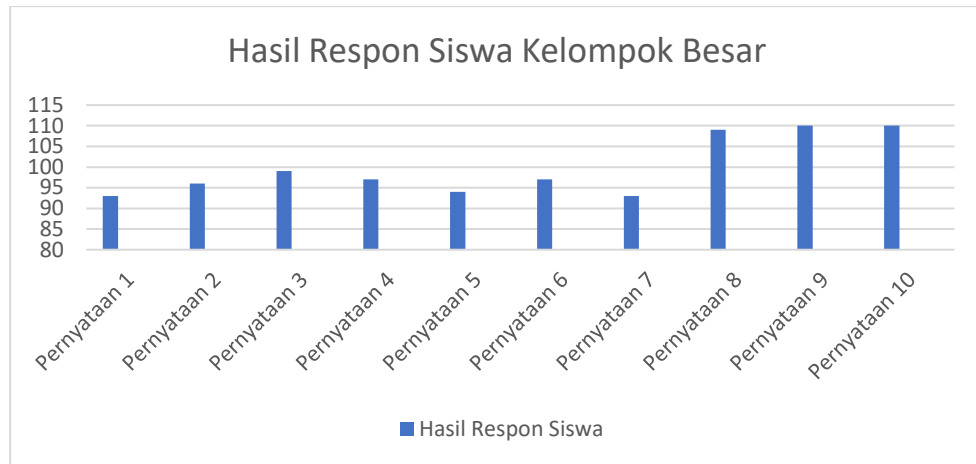
Setelah revisi produk berdasarkan validasi ahli, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi, yaitu uji coba kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru kelas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi potensi permasalahan selama penggunaan buku cerita bergambar, menilai kepraktisan, serta mengukur tingkat keterbacaan dan pemahaman siswa terhadap isi buku. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil disajikan sebagai berikut.



Gambar. 14. Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Data tersebut merupakan hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil berdasarkan penilaian terhadap sepuluh butir instrumen. Persentase kepraktisan yang diperoleh mencapai 94,8%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis untuk digunakan. Meskipun hasil kuantitatif menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, pengamatan selama uji coba kelompok kecil juga mengungkapkan adanya kendala, khususnya pada aspek keterbacaan buku. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf "A" akibat pemilihan jenis huruf (font) yang kurang sesuai, sehingga mengganggu kelancaran dalam membaca teks cerita. Masalah ini menunjukkan bahwa jenis huruf yang digunakan belum sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas I SD. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi terhadap jenis huruf agar lebih sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas I SD.

Setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil dan dilakukan revisi berdasarkan permasalahan yang ditemukan, produk kemudian diuji kembali pada kelompok besar. Uji coba ini melibatkan siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim yang berjumlah 23 siswa, namun saat pelaksanaan penelitian satu siswa absen sehingga yang mengisi angket respon siswa sebanyak 22 siswa. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar disajikan sebagai berikut.



Gambar 15. Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Data tersebut merupakan hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba kelompok besar berdasarkan penilaian terhadap sepuluh butir instrumen. Persentase kepraktisan yang diperoleh mencapai 90,73%, yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis untuk digunakan.

B. Kemampuan Literasi Matematis Siswa

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi matematis siswa pada materi bangun datar, dilakukan pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh 22 siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar. Data hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam Tabel 5. berikut ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Tes Kemampuan Literasi Matematis

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-Test</i>	22	58	17	75	1151	6.23	16.817
<i>Post-Test</i>	22	67	25	92	1541	8.41	19.891
<i>Valid N (listwise)</i>	22						

Dari data pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tes kemampuan literasi matematis siswa pada pre-test adalah 6.23 dengan standar deviasi sebesar 16.817. Sementara itu untuk nilai rata-rata pada post-test adalah 8.41 dengan standar deviasi sebesar 19.891. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap ketercapaian kemampuan literasi matematis secara keseluruhan berdasarkan hasil pre-test dan post-test setiap siswa yang disajikan dalam Tabel 6. berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kemampuan Literasi Matematis Per Siswa

Rentang Nilai	Kategori	Pre-test		Post-test	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Nilai ≥ 66.67	Tinggi	6	27%	17	77%
$32,5 < \text{Nilai} < 66$	Sedang	13	59%	3	14%
Nilai $\leq 32,5$	Rendah	3	14%	2	9%

Berdasarkan data distribusi frekuensi kemampuan literasi matematis siswa sebelum dan sesudah tes yang disajikan pada Tabel 6, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar. Pada saat pre-test, siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 27% (6 siswa), kategori sedang dengan persentase 59% (13 siswa), dan kategori rendah dengan persentase 14% (3 siswa). Setelah post-test, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi meningkat secara signifikan menjadi 77% (17 siswa), sementara kategori sedang menurun drastis menjadi 14% (3 siswa), dan kategori rendah juga menurun menjadi 9% (2 siswa). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi matematis siswa setelah pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar, terutama pada kategori tinggi yang mengalami kenaikan dari 27% menjadi 77%, disertai dengan penurunan pada kategori sedang dari 59% menjadi 14%.

SIMPULAN

Pengembangan dilakukan secara runtut dan sistematis melalui lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Dari kelima tahapan tersebut, produk yang sudah dikembangkan divalidasi kepada para validator. Berdasarkan penilaian validator ahli media, diperoleh skor sebesar 84,29% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi memberikan skor sebesar 71,67% dengan kategori valid. Selanjutnya, validator bahasa memberikan skor sebesar 81,43% dengan kategori sangat valid, dan validator ahli pembelajaran memberikan skor sebesar 94,8% dengan kategori sangat valid. Buku cerita bergambar yang dikembangkan juga telah melalui uji kepraktisan berdasarkan hasil uji coba kepada siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim. Pada uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,8% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,73% yang termasuk dalam kategori praktis.

Hasil analisis pre-test dan post-test juga menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematis siswa kelas I-B SD Islam Bani Hasyim setelah menggunakan buku cerita bergambar berbasis etnomatematika. Rata-rata nilai meningkat dari 56,09 menjadi 82,04, dengan selisih 25,95 poin. Peningkatan ketercapaian kemampuan literasi matematis juga terlihat pada setiap indikator, yaitu 11% pada indikator mengenali dan merumuskan informasi matematika dalam kehidupan nyata, 17% pada penerapan strategi matematika untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi dalam konteks nyata, dan 16% pada menafsirkan serta mengevaluasi solusi guna memecahkan masalah matematika.

REFERENSI

- Anggraini, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Materi Bangun Datar Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02(1), 98–110. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1756>
- Berliani, D. S. (2024). Analisis Penggunaan Buku Cerita Anak dalam Meningkatkan Pemahaman Baca Siswa Kelas 3 SDN 4 Bajur. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(3), 154–158. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/1254>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE Approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Isnaniah, I., Imamuddin, M., Charles, C., Syahrul, S., & Zulmuqim, Z. (2021). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berdasarkan Gender. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(2), 131–137. <https://doi.org/10.30983/lattice.v1i2.5088>
- Krismayanti, Y. R. K., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Anak. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(3), 358–368. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i3.839>
- Leton, S. I., Lakapu, M., Lapenangga, A. K., Beda, W., Dosinaeng, N., Katolik, U., Mandira, W., San, J., & No, J. (2023). Etnomatematika pada Budaya Timor (Suku Boti) dalam Perspektif Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(2), 729–742. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i2.16938>
- Majid, A. (2019). Implementasi Pendekatan Matematika Realistik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 17–24. <https://jurnaldidaktika.org>
- Musthafa, S., Shabir, A., Syach, M. U., Rozzaq, G. A., Rusminati, S. H., & Rosidah, C. T. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Adat Suku Tengger pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Hasil Riset Dan Pengabdian*, 490–497.
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Khaleda, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>
- Nurhablisyah, Winarni, R. W., & Nugraha, R. A. (2022). Analisis Naratif Buku Cerita Bergambar, Apakah Hewan Bisa Berjalan di Atas Air. *GANDIWA Jurnal Komunikasi*, 2(2), 45–54. <https://doi.org/10.30998/g.v2i2.1572>
- Nurkamilah, M., Fahmi Nugraha, M., & Sunendar, A. (2018). Mengembangkan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 70.
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. (2019). OECD. <https://doi.org/10.1787/b25efab8-en>

- PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education* (Vol. 1). (2023). OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Poernomo, E., Kurniawati, L., & Atiqoh, K. S. N. (2021). Studi Literasi Matematis. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 83–100. <https://doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20479>
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Priskila, R., Putra, P. B. A. A., & Widiatry. (2019). View of Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Puspitasari, A. D., Hakim Maulia Rachmah, & Mulyatna, F. (2024). Eksplorasi Etnomatematika pada Rumah Adat Di Kawasan Perkampungan Budaya Betawi. *SINASIS*, 1, 140–149.
- Rahmah, N., Ibrahim, D. S. M., & Yazid, Muh. (2023). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Etnomatematika Sebagai Penunjang Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1912–1919. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1585>
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat” SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 509–517. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1307>
- Ratnasari, E. M., Zubaidah, E., & Yogyakarta, U. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Setyowati, A. J., Setiyawan, H., & Nuryasana, E. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas III. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 107–116. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.56>
- Syawahid, M., & Putrawangsa, S. (2017). Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Belajar. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10(2), 222–240. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i2.121>
- Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Valda, R. E., Sakinah, N. L., & Mas’ula, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika pada Materi Lingkaran Kelas VI di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1504–1515. <https://doi.org/10.33578/jpfskip.v11i5.9195>
- Wahyu Safitri, A. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Budaya Lokal Indonesia pada Rumah Adat Joglo di Desa Dasri Kabupaten Banyuwangi. *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 15(2), 169–183. <https://doi.org/10.26618/sigma.v14i2.11769>
- Witha, T. S., Karjiyati, V., & Tarmizi Pebrian. (2020). Pengaruh Model RME Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus 17 Kota Bengkulu. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 136–143. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.136-143>

- Wulandari, D. R., Intiana, S. R. H., & Najat, S. (2023). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik tentang Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022-2023. *TSAQOFAH*, 3(6), 1283–1292. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i6.1941>
- Zulkifli, A., & Rahmawati, I. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *JPGSD.*, 8, 591–600.