



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN BOOK CREATOR PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR BERNUANSA BANGUNAN IKONIK KALIMANTAN SELATAN UNTUK SISWA KELAS VIII SMP/MTS SEDERAJAT

Anggita Selvi Mariana*¹, Noor Fajriah², Rahmita Noorbaiti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Lambung Mangkurat,
Banjarmasin, Indonesia

*Penulis Korespondensi (anggitaselvimariana@gmail.com)

Abstrak: Permasalahannya adalah siswa kurang memahami materi pembelajaran dan banyak pengajar yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan berbasis inovasi, misalnya Book Creator yang menggabungkan lingkungan sosial terdekat. Kemajuan media pembelajaran Book Creator berbasis inovasi yang dapat diterapkan pada materi Ruang Samping Tingkat Bangunan dengan seluk-beluk struktur yang terkenal di Kalimantan Selatan. Tujuan dari eksplorasi ini adalah untuk menentukan siklus perbaikan dan kemungkinan media pembelajaran Book Creator yang dapat diterapkan pada materi Membangun Ruangan Sisi Tingkat dengan seluk-beluk struktur yang terkenal di Kalimantan Selatan untuk kelas VIII SMP/MTS dan sejenisnya. Model kemajuan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah survei legitimasi, jajak pendapat reaksi siswa, dan tes. Eksplorasi ini diarahkan di Kelas VIII SMPN 1 Kelumpang Hilir tahun pelajaran Semester Genap 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Hasil pengujian informasi validator 1 menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 84% yang dikategorikan sangat valid. Validator 2 memiliki tingkat persetujuan sebesar 83%, juga dengan aturan yang sangat valid. Persetujuan instruktur memberikan tingkat persetujuan sebesar 96%, dengan standar yang sangat valid. Mengingat konsekuensi dari reaksi siswa, skor rata-rata umum adalah 3,6 dengan tingkat wajar 90%, yang diingat karena aturan yang sangat masuk akal. Hasil penilaian kesesuaian hasil belajar siswa dengan Aturan Pemenuhan Minimal (KKM) 70 menunjukkan bahwa 86,7% siswa telah tuntas, sedangkan 13,3% siswa belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Book Creator memenuhi standar substansi, wajar dan menarik sehingga cenderung diterapkan pada materi Ruang Sisi Tingkat Bangunan dengan kehalusan struktur bangunan terkenal di Kalimantan Selatan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Book Creator, Bangun Ruang, Ikonik

Abstract: The issue is that understudies don't comprehend the learning material and numerous instructors experience issues making fascinating, innovation based learning media, for example, Book Creator which incorporates nearby social settings. Advancement of innovation based Book Creator learning media that can be applied to material on Building Level Side Spaces with subtleties of notorious structures in South Kalimantan. The point of this exploration is to decide the improvement cycle and possibility of the Book Creator learning media which can be applied to the material on

Building a Level Side Room with the subtleties of a famous structure in South Kalimantan for class VIII SMP/MTS and comparable understudies. This examination is Improvement Exploration (Research and development), the ADDIE advancement model. The instruments utilized were legitimacy surveys, understudy reaction polls, and tests. This exploration was directed in Class VIII of SMPN 1 Kelumpang Hilir in the 2023/2024 Even semester scholastic year with a sum of 30 understudies. The consequences of validator 1 information examination assortment show an approval rate level of 84%, which is ordered as extremely legitimate. Validator 2 has an approval pace of 83%, likewise with extremely legitimate rules. Instructor approval gives an approval pace of 96%, with extremely legitimate standards. In light of the consequences of understudy reactions, the general typical score is 3.6 with a reasonable level of 90%, which is remembered for the exceptionally commonsense rules. The rate results for surveying the appropriateness of understudy learning results with Least Fulfillment Rules (KKM) 70 show that 86.7% of understudies have finished, while 13.3% of understudies have not finished. This shows that the Book Creator learning media meets the standards of being substantial, reasonable and compelling so it tends to be applied to material on Building Level Side Spaces with subtleties of notable structures in South Kalimantan.

Keywords: *Learning Media, Book Creator, Three Diamond Shape, Iconic*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku, nilai, dan prinsip individu. Menurut Pasal 1 angka 1 UU No. 20 Tahun 2002, pendidikan adalah upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh dan meningkatkan kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam era Revolusi Industri 4.0, penggunaan teknologi telah mengubah cara kita belajar, dengan pendidik memainkan peran sentral dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan ini. Oleh karena itu, respons proaktif terhadap kemajuan teknologi menjadi sangat penting. Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik, yang memiliki dampak signifikan terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan (Zainil dkk., 2019).

Salah satu pendekatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah melalui penggunaan etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, meningkatkan kenyamanan dalam proses belajar (Ubaidillah & Suwono, 2019). Contoh dari penerapan etnomatematika adalah dalam konteks bangunan bersejarah seperti Masjid Sultan Suriansyah di Kalimantan Selatan, yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah tetapi juga sebagai simbol sejarah dan budaya.

Bangunan seperti Menara Pandang Siring juga menunjukkan aplikasi konsep matematika seperti prisma segiempat dan silinder dalam arsitektur. Mengaitkan konsep bangun ruang dengan struktur bangunan ikonik seperti ini memberikan pemahaman yang lebih konkret dan kontekstual kepada siswa (Purbaningrum dkk., 2021).

Bangun ruang sisi datar adalah bangun tiga dimensi yang permukaannya terdiri dari beberapa bangun datar, seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Setiap bangun ruang ini memiliki karakteristik khusus, seperti jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut. Kubus,

misalnya, memiliki 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti aplikasi Book Creator, dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, memungkinkan pengayaan dengan suara, gambar, video, dan tautan (Hasanah, 2021).

Kelebihan Book Creator termasuk kemudahan penggunaan bagi guru pemula dan fleksibilitas dalam penggunaannya baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Hal ini memungkinkan distribusi yang mudah dari materi pembelajaran kepada siswa (Gunawan & Ritonga, 2019). Dengan menggunakan konteks lokal dan teknologi yang sesuai, seperti yang dibahas dalam penelitian terdahulu (Aprilianti & Wiratsiwi, 2021; Puspitasari & Walujo, 2020), pengembangan media pembelajaran digital dengan Book Creator dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar di kelas (Hamzah, 2019).

Analisis kebutuhan menunjukkan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas komunikasi informasi kepada siswa, terutama di era di mana gaya hidup digital semakin dominan (Putri, 2018). Pendidikan matematika pada tingkat SMP berperan penting dalam membentuk pemahaman konsep dasar seperti bangun ruang sisi datar (Safitri & Efendi, 2022). Integrasi konteks lokal, seperti bangunan ikonik Kalimantan Selatan, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Janah & Hayati, 2024).

Berdasarkan paparan di atas tujuan penelitian ini mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Book Creator* yang dapat diterapkan pada materi Bangun Ruang Sisi Datar bernuansa bangunan ikonik Kalimantan Selatan untuk siswa kelas VIII SMP/MTS Sederajat yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk tertentu. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini. Studi dilakukan di Kelas VIII SMPN 1 Kelumpang Hilir selama semester Genap tahun ajaran 2023/2024, melibatkan 30 siswa. Teknik pengumpulan data mencakup validasi Book Creator melalui angket yang divalidasi oleh satu guru dan dua dosen Pendidikan Matematika dari Universitas Lambung Mangkurat, serta respons siswa terhadap kepraktisan dan lembar kerja untuk mengukur efektivitas. Analisis data menggunakan teknik deskriptif untuk mengevaluasi validitas dan kepraktisan Book Creator sebagai media pembelajaran yang efektif. Tahapan menganalisis validitas *Book Creator* adalah sebagai berikut:

a. Memberikan skor jawaban

Angket pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa butir pernyataan dengan skala penilaian yang bervariasi. Responden diminta untuk menilai pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan lima kategori penilaian dari Sangat Baik (SB) hingga Sangat Tidak Baik (STB). Skala penilaian ini dirancang untuk mengukur persepsi dan respons subjek penelitian secara terstruktur dan kuantitatif.

b. Pemberian nilai persentase yaitu tingkat validitas di cari dengan skor yang diperoleh di bagi skor tertinggi kemudian di kalikan dengan 100%.

c. Menginterpretasikan data berdasarkan tabel berikut:

Adapun interpretasi data berdasarkan validitas *Book Creator* sebagai berikut:

Presentase Ketuntasan	Kategori
> 80%	Sangat Valid
60%-80%	Valid
40%-60%	Cukup Valid
20%-40%	Kurang Valid
≤ 20%	Tidak Valid

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2011)

Analisis hasil uji kepraktisan *Book Creator* dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

a. Memberikan skor jawaban

Angket pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa butir pernyataan dengan skala penilaian yang berbeda-beda. Responden diminta untuk menilai pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan empat kategori penilaian dari Sangat Setuju (SS) hingga Tidak Setuju (TS). Skala penilaian ini dirancang untuk mengukur tingkat persetujuan dan persepsi subjek penelitian secara kuantitatif dan terstruktur.

b. Pemberian nilai persentase dengan cara tingkat validitas di cari dengan skor yang diperoleh di bagi skor tertinggi kemudian di kalikan dengan 100%.

c. Menginterpretasikan data berdasarkan tabel berikut:

Persentase Ketuntasan	Kategori
> 80%	Sangat Praktis
60%-80%	Praktis
40%-60%	Cukup Praktis
20%-40%	Kurang Praktis
≤ 20%	Tidak Praktis

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2011)

Analisis hasil uji efektif *Book Creator* dilakukan dengan memberikan lembar kerja siswa dengan nilai KKM 70 untuk mata pelajaran matematika. Agar metode ini dapat dianggap efektif, diperlukan minimal 75% siswa yang nilainya berada di atas KKM tersebut (Zagoto dan Dakhi, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Book Creator* pada materi bangun ruang sisi datar bernuansa bangunan ikonik Kalimantan Selatan untuk siswa kelas VIII SMP/MTs sederajat dilakukan melalui tahapan ADDIE sebagai berikut:

Analysis (Analisis):

Analisis telah dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, fokus pada materi bangun ruang sisi datar, dan karakteristik siswa kelas VIII. Menurut teori Piaget, mereka berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, mampu

memahami konsep abstrak kompleks namun memerlukan bantuan visual dan konkret untuk memperkuat pemahaman. Gaya belajar siswa bervariasi, termasuk visual, auditori, dan kinestetik; penggunaan gambar, model bangun ruang sisi datar, dan aktivitas praktis dapat mendukung pembelajaran. Motivasi belajar siswa juga beragam, sehingga perlu pendekatan yang menarik dan relevan, terutama untuk meningkatkan minat mereka terhadap matematika dan sains. Integrasi bangunan ikonik Kalimantan Selatan seperti Rumah Bubungan Tinggi, Masjid Sultan Suriansyah, dan Menara Pandang Siring dapat memperkaya pembelajaran. Hasil wawancara dan penilaian siswa menunjukkan adanya tingkat ketidakpahaman yang perlu diatasi, serta perlunya penggunaan konteks lokal untuk memperdalam pemahaman materi. Analisis juga telah dilakukan terkait ketersediaan sumber daya dan teknologi yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Design (Desain):

Hasil dari tahap desain mencakup pengaturan struktur konten yang terperinci untuk menyajikan materi yang relevan dengan bangunan ikonik Kalimantan Selatan seperti Rumah Bubungan Tinggi, Masjid Sultan Suriansyah, dan Menara Pandang Siring. Materi yang dipilih dirancang untuk menghubungkan konsep matematika dengan konteks lokal, sehingga meningkatkan daya tarik dan relevansi pembelajaran bagi siswa. Tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu menyelesaikan masalah terkait luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar, dengan panduan yang spesifik untuk mencapai pemahaman yang diinginkan.

Aspek desain visual dan interaktivitas media dipertimbangkan dengan cermat untuk memastikan bahwa media tersebut tidak hanya menarik tetapi juga mudah digunakan oleh siswa. Pengembangan prototipe awal media pembelajaran dilakukan untuk memberikan gambaran tentang tampilan dan fungsionalitas yang diharapkan, sehingga dapat dievaluasi dan disempurnakan sebelum diimplementasikan secara penuh. Adapun salah satu bangunan ikonik Kalimantan Selatan dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Menara Pandang Siring

Development (Pengembangan):

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran telah dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Materi pembelajaran, termasuk gambar, video, dan elemen interaktif, telah dimasukkan ke dalam aplikasi Book Creator sesuai kebutuhan yang telah ditetapkan. Selain itu, soal latihan dan kuis juga telah disiapkan untuk

membantu siswa memahami materi tentang bangun ruang sisi datar. Setelah selesai dikembangkan, dilakukan uji coba awal untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis dan semua fitur berfungsi dengan baik. Hasil dari tahap pengembangan ini memverifikasi bahwa media pembelajaran siap untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

Hasil penilaian dua validator ahli materi dan media 2 orang dosen dan 1 orang guru untuk melihat ke validitas media *Book Creator* selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Penilaian Validator		
Validator	Persentase	Kriteria
Validator Dosen 1	84%	Sangat Valid
Validator Dosen 2	83%	Sangat Valid
Validasi Guru	96%	Sangat Valid

Hasil penilaian dari para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan evaluasi yang sangat valid. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari para validator ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas yang tinggi dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementation (Implementasi):

Tahap implementasi melibatkan penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menggunakan media *Book Creator* untuk menyampaikan materi kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Kelumpang Hilir.. Siswa berinteraksi dengan media tersebut melalui perangkat mereka. Selama implementasi, dilakukan observasi untuk melihat bagaimana siswa menggunakan media dan memahami materi yang disampaikan. Implementasi ini juga mencakup pengumpulan data respon siswa terhadap media yang digunakan.

Untuk memperoleh data kepraktisan media diperoleh dari angket respon siswa dari 30 siswa Kelas VIII SMPN 1 Kelumpang Hilir. Hasil akhir dari respons siswa terhadap media pembelajaran *Book Creator* sangat positif. Media ini mendapat rata-rata skor keseluruhan 3,6 dengan persentase praktis 90%, menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis.

Evaluation (Evaluasi):

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu mengukur keefektifan sejauh mana hasil belajar peserta didik sesudah menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* dengan materi bangun ruang sisi datar bernuansa bangunan ikonik Kalimantan Selatan.

Aktivitas siswa pada saat mengerjakan soal tes yang diberikan peneliti dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Siswa mengerjakan soal tes

Data hasil belajar siswa ini diperoleh dari instrumen tes, yaitu peneliti memberikan soal *test*. Data hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Presentase Ketuntasan hasil belajar siswa

Hasil Belajar	Presentase Hasil Penilaian
Tuntas	86,7%
Tidak Tuntas	13,3%

Hasil penilaian kesesuaian hasil belajar siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 menunjukkan bahwa 86,7% siswa tuntas, sedangkan 13,3% siswa belum tuntas, sehingga media dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Melalui tahapan ADDIE, media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Book Creator* dengan materi bangun ruang sisi datar bernuansa bangunan ikonik Kalimantan Selatan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII.

Pembahasan

Penelitian yang disebutkan menyoroti pentingnya integrasi konteks lokal dalam pembelajaran matematika dan dampak positifnya terhadap minat dan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran bangun ruang sisi datar, seperti yang telah dijelaskan oleh (Sugiyanto, 2018; Adi, 2019), penggunaan konteks budaya lokal seperti bangunan ikonik Kalimantan Selatan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Studi sebelumnya, seperti yang ditemukan oleh (Fitriani, 2017; Mulyani, 2019), juga menunjukkan bahwa penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Contohnya, penelitian Fitriani menunjukkan bahwa integrasi bangunan ikonik Kalimantan Selatan dalam pembelajaran matematika berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun ruang sisi datar.

Penelitian oleh Setyawan (2020) menambahkan bahwa integrasi elemen budaya lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini konsisten dengan hasil analisis yang menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran yang mengintegrasikan konteks lokal sangat valid dan praktis, sebagaimana didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Sugiyanto, 2018; Adi, 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Fikri (2022), perangkat lunak *Book Creator* terbukti mendorong aktivitas, antusiasme, dan minat siswa.

Studi ini menekankan validitas, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan Book Creator dalam pembuatan lembar kerja untuk mengajarkan operasi pecahan di sekolah dasar.

Studi lain yang dilakukan oleh Fikrah dan Sukma (2022) mengenai pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menyoroti validitas dan kepraktisan yang tinggi dari bahan ajar digital yang dikembangkan menggunakan Book Creator. Rumah Bubungan Tinggi, sebagai contoh rumah tradisional Kalimantan Selatan, menawarkan banyak contoh bangun ruang sisi datar. Dengan atap berbentuk limas dan struktur prisma segitiga dari samping, rumah ini adalah contoh yang baik untuk mengajarkan bagaimana bangun ruang digunakan dalam arsitektur tradisional. Memanfaatkan bangunan ikonik ini sebagai contoh dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi siswa (Shabir, dkk., 2023). Dengan melihat bagaimana konsep matematika diterapkan dalam kehidupan nyata, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Aprilia & Zainil, 2020).

Dengan mengintegrasikan bangunan ikonik Kalimantan Selatan dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar, siswa tidak hanya belajar tentang matematika tetapi juga tentang budaya dan sejarah daerah mereka. Pendekatan ini tidak hanya efektif secara akademis tetapi juga bermanfaat secara sosial dan budaya (Puspita & Walujo, 2020). Hasil analisis validasi ahli materi menunjukkan presentase validitas 84%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Analisis validasi media memperoleh persentase validitas 83%, juga dengan kriteria sangat valid. Analisis instrumen validasi guru memperoleh persentase validitas 96%, dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil respon siswa, rata-rata skor keseluruhan adalah 3,6 dengan persentase praktis 90%, termasuk dalam kriteria sangat praktis. Selain itu, hasil persentase penilaian kesesuaian hasil belajar siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 menunjukkan bahwa 86,7% siswa mencapai atau melampaui KKM, sementara 13,3% siswa belum mencapai.

Dari data ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran bangun ruang sisi datar yang terintegrasi dengan bangunan ikonik Kalimantan Selatan sangat valid dan praktis. Implementasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memperkuat rasa kebanggaan terhadap warisan budaya lokal mereka. Oleh karena itu, aplikasi Book Creator dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran.

PENUTUP

Proses pengembangan dan validasi media pembelajaran Book Creator untuk materi Bangun Ruang Sisi Datar, dengan fokus pada bangunan ikonik Kalimantan Selatan, telah menunjukkan hasil yang sangat baik berdasarkan evaluasi ahli, respon siswa melalui angket, dan penilaian hasil belajar. Hasil yang tinggi ini menegaskan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam konteks pembelajaran siswa kelas VIII SMP/MTS. Respons positif dari siswa juga mengindikasikan bahwa penggunaan konteks lokal seperti Masjid Sultan Suriansyah, Menara Pandang Siring, dan Rumah Bubungan Tinggi membuat pembelajaran lebih menarik.

Dari hasil tersebut, direkomendasikan agar guru terus mengintegrasikan konteks lokal dalam pengajaran matematika. Penggunaan bangunan ikonik lokal, seperti Masjid Sultan Suriansyah, Menara Pandang Siring, dan Rumah Bubungan Tinggi, dapat meningkatkan minat dan relevansi pembelajaran bagi siswa. Menggabungkan konsep matematika dengan aspek sejarah dan budaya lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang komprehensif. Guru dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang mengintegrasikan matematika dengan penelitian tentang sejarah dan budaya dari bangunan ikonik tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, I. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Konteks Budaya Lokal Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang Kelas VIII SMP Negeri 1 Banyudono. *Jurnal Matematika*, 2(1), 35-45.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., dan Yuliany, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital book pada materi aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13-30
- Aprilia, D., dan Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 1-12.
- Aprillianti, P., dan Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Studi kasus di SD Negeri Sugihan 01 Kelas V. *Prosiding SNasPPM*, 6(1), 80-88.
- Fikrah, Z. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 12 Air Sikambang Kabupaten Pesisir Selatan (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Padang).
- Fitriani. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Kelas VIII SMP Negeri 2 Megaluh Jombang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 12-22
- Gunawan dan Ritonga, Asnil. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development) : Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara
- Hasanah, I., dan Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media *Book Creator* digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.
- Jannah, M., & Hayati, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40-54.
- Loliza, S., dan Amini, R. (2020). Pengaruh Strategi Active Learning Tipe Turnamen terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(4), 152-162.
- Mulyani. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 91-102.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Puspitasari, V., dan Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and development*, 8(4), 310-310.
- Purbaningrum, M., Cahyani, C. M., Bilad, D. I., Wulandari, E. A., Dewi, D. L., Afifah, N., ... & Kusuma, R. A. (2021). *Etnomatematika Beberapa Sistem Budaya di Indonesia*. Zifatama Bandung: Jawara.
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda, L. (2020). *Kemampuan pemahaman konsep dan resiliensi matematika dengan VBA microsoft excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.

- Shabir, S. M. 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. *SNHRP*, 5, 490-497.
- Safitri, D. D., dan Effendi, K. N. S. (2022). Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *LEMMA: Letters Of Mathematics Education*, 8(2), 99-114.
- Setiawan, T. Y., dan Fikri, A. (2022). The Development of E-LKPD Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(1).
- Setyawan, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Integrasi Budaya Lokal Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang Kelas VIII SMP Negeri 1 Sragen. *Jurnal Matematika Terapan*, 7(2), 56-67.
- Sudiksa, I. M., Divayana, D. G. H., dan Warpala, W. S. (2020). Pengaruh e-learning dan lingkungan kampus terhadap minat belajar mahasiswa dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 86-97.
- Ubaidillah, M., dan Suwono, H. (2019). Etnomatematika sebagai Dasar Pengembangan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-14.
- Zainil, M., Helsa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., dan Yanti, W. T. (2019, October). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 2, p. 022090). IOP Publishing.
- Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 1(1), 157-170.