

Pengembangan *E-Book* Bangun Datar Berbasis Lagu Edukatif

Amelia Anur Rohma¹, Nuhyal Ulia²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

Email: ameliiar.rh29@std.unissula.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut manusia untuk menyesuaikan diri dengan zaman, tidak dipungkiri pada bidang pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan harus terintegrasi teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil yang diperoleh adalah media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif memenuhi kriteria valid dengan presentase sebesar 89% dan praktis dari presentase respon guru sebesar 95% dan presentase respon peserta didik sebesar 98%. Jadi, *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif yang dikembangkan dinyatakan telah valid dan praktis.

Kata Kunci : *E-Book*, Bangun Datar, Lagu Edukatif.

Abstract

Technological developments require humans to adapt to the times, this cannot be denied in the field of education. The learning media used must be integrated with technology to create interesting and meaningful learning. The aim of this research is to develop e-book media based on educational songs that are valid and practical. This research uses the research and development (R&D) method with the ADDIE model. The data collection technique used was a questionnaire with research instruments in the form of validation sheets. The data collected in this research is qualitative data and quantitative data. The results obtained are that e-book media based on educational songs meets the valid criteria with a percentage of 89% and the practical percentage of teacher responses is 95% and the percentage of students' responses is 98%. So, the educational song-based e-book that was developed was declared valid and practical.

Key Words : *E-Book; Two Dimensional Figure; Educational Songs.*

PENDAHULUAN

Pendidikan semakin berkembang dari masa ke masa seiring dengan berkembangnya teknologi, setiap manusia harus mampu menyesuaikan diri dengan majunya perkembangan ilmu dan teknologi. Tidak dipungkiri juga pada bidang Pendidikan. Teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang tentunya dapat menggerakkan perkembangan ilmu (Julita & Dheni Purnasari, 2022). Hal ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan pendidik sebagai pengajar kepada peserta didiknya sebagai penerima pembelajaran yang berkaitan dengan berbagai bahan pelajaran sehingga terjadi

adanya perubahan tingkah laku dan kemampuan-kemampuan baru yang diterima peserta didik (Santoso et al., 2021). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi menurut Firmansyah (2023) memberikan kemudahan dan kecakapan akses sumber informasi yang mampu berguna sebagai penunjang pembelajaran.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi kehidupan sehari-hari sebagaimana menurut Marhama (2023) yang mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu logika dengan konsep saling berhubungan dengan satu dan

lainnya. Pembelajaran matematika merupakan interaksi antar komponen belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah kepada peserta didik (Ryan & Bowman, 2022). Pembelajaran ini penting diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar untuk menunjang pembelajaran selanjutnya pada tingkatan yang lebih tinggi. Selain itu, pembelajaran matematika juga menanamkan pemahaman konsep kepada peserta didik untuk membantu memahami dan melakukan penyelesaian masalah tentang matematika di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh (Rahmadani et al., 2023) bahwa salah satu tujuan diajarkan materi matematika disetiap jenjang pendidikan adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupannya sehari-hari.

Namun, bertolak belakang dengan pemaparan di atas, mayoritas dari peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan (Putri, 2023). Karena ketidaktertarikan dan ketakutan yang dimiliki peserta didik, maka dapat berpengaruh pada pemahamannya saat pembelajaran. Untuk itu diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran matematika yang dianggap sulit menjadi mudah. Seiring dengan berkembangnya media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sudah semakin inovatif dan tentunya semakin menarik. Dalam penerapannya, kemajuan teknologi sangat berperan penting untuk menunjang media pembelajaran (Nugraheny, 2020). Dengan menggunakan teknologi, peserta didik dapat mendapatkan pembelajaran yang inovatif, menarik dan juga tidak membosankan.

Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan ialah dengan menggunakan buku elektronik atau *e-book*. Buku elektronik atau *e-book* memberikan nuansa yang berbeda pada saat pembelajaran, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku fisik dengan model konvensional namun tetap mendapatkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. *E-book* ditampilkan dalam bentuk digital yang memiliki desain menarik karena dapat menyajikan teks, gambar, animasi, audio dan video (Ambarwati et al., 2022).

E-book memiliki media yang menarik untuk menyampaikan materi salah satunya yaitu dengan menggunakan lagu. Lagu adalah salah satu bentuk penyampaian pesan secara lisan terdiri atas unsur non-verbal (misalnya nada, tanda dinamik, instrumen) dan unsur verbal (unsur bahasa). Lagu menjadi motivasi dan pengingat bagi pendengarnya baik yang mendengarkan secara keseluruhan maupun sebagian (Suraningsih & Izzati, 2020). Media lagu ini dibuat dengan cara menyesuaikan liriknya terhadap materi mata pelajaran matematika. Sebagaimana menurut Cahya Pratama et al., (2023) yang mengatakan bahwa media lagu yang liriknya disesuaikan dengan materi akan lebih menarik perhatian peserta didik serta membantu memudahkan peserta didik dalam mengenal dan memahami materi tersebut. Melalui penggunaan media ini diharapkan peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan nuansa baru berupa *e-book* yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Genuksari 02 diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku LKS saja serta belum mampu membuat media pembelajaran digital karena keterbatasan fasilitas dan waktu. Sedangkan

peserta didik kebanyakan merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika materi bangun datar.

Berdasarkan masalah tersebut diperoleh informasi bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif sebagai keterbaruan media digital khususnya pada materi bangun datar. Oleh karena itu tujuan Penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif yang valid dan praktis digunakan. Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini dapat mengatasi masalah kebosanan dan ketidaktertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan hingga menghasilkan suatu produk pendidikan. Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. (Handoyo & Suhardianto, 2021). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk *e-book*. Untuk tercapainya pengembangan *e-book* yang valid dan praktis maka perlu dilakukannya beberapa tahapan ADDIE:

Analysis (analisis)

Analysis merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan penelitian. Berdasarkan wawancara diperoleh informasi bahwa guru

dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku LKS saja serta belum mampu membuat media pembelajaran digital karena keterbatasan fasilitas dan waktu. Sedangkan peserta didik kebanyakan merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika materi bangun datar.

Design (Desain)

Design merupakan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam Penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain produk yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi bangun datar yang akan dimuat pada *e-book* dan membuat lagu edukatif terkait materi bangun datar tersebut. Tahap perencanaan dimulai dari mengumpulkan komponen yang akan dimuat di dalam *e-book* seperti kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, materi-materi, lagu edukatif, kuis, rangkuman materi dan glosarium.

Development (pengembangan)

Development adalah tahap pembuatan produk sesuai dengan perancangan produk. Peneliti membuat *e-book* sesuai dengan yang sudah di rancang pada tahap desain dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian menggunakan web *heyzine to flipbook* untuk membuat flip pada *e-book*. pada *e-book* ini juga dilengkapi link youtube video lagu edukatif yang sudah dibuat peneliti. Kemudian *e-book* yang dihasilkan akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Implementation (penerapan)

Implementation adalah langkah nyata dalam menerapkan produk *e-book* yang sudah divalidasi dan diperbaiki. Selanjutnya *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif akan diuji coba di kelas IV A

SD Negeri Genuksari 02. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat.

Evaluate (evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif. Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan kelayakan atau kevalidan dan kepraktisan penggunaan produk *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan penskoran menggunakan skala likert yang terdiri dari

5 pilihan. Jenis data yang dikumpulkan dalam Penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar dari angket untuk perbaikan produk sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan dan kepraktisan.

Setelah data diperoleh, Langkah selanjutnya yaitu menabulasi data hasil angket yang telah diisi oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif valid dan praktis untuk digunakan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Validator} : \frac{\text{total skor validator}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk

Kategori	Presentase
Tidak Layak	0% - 20%
Kurang Layak	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%
Layak	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%

Sumber: (Andriani et al., 2023)

Media *e-book* dikatakan layak jika memenuhi kriteria minimal yaitu memperoleh presentase 41% - 60%. Sedangkan jika hasil dari analisis tidak memenuhi kriteria “cukup layak” atau dengan memperoleh presentase kurang dari

41% - 60% maka media tersebut dikatakan tidak layak. Selanjutnya juga menganalisis komentar dan saran dari validator dan guru untuk memperbaiki media pembelajaran menjadi lebih baik.

Table 1. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Kategori	Presentase
Tidak Praktis	0% - 20%
Kurang Praktis	21% - 40%
Cukup Praktis	41% - 60%
Praktis	61% - 80%
Sangat Praktis	81% - 100%

Sumber: (Andriani et al., 2023)

Media *e-book* dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria minimal yaitu memperoleh presentase 61% - 80%. Sedangkan apabila hasil analisis tidak memenuhi kriteria “praktis” atau dengan memperoleh presentase kurang dari 61% - 80% maka media tersebut dikatakan tidak praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif melalui dua tahapan yaitu uji validasi dan uji kepraktisan. Uji tersebut akan dilakukan oleh 1 validator ahli media, 3 validator ahli materi dan 1 validator ahli bahasa dengan mengisi lembar angket yang telah dibuat peneliti. Kelima validator memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek dan indikator penilaian yang ada.

Hasil akhir media *e-book* perlu dilakukan perbaikan untuk mendapatkan produk akhir yang lebih baik dengan melakukan tahap pengujian kepada 5 orang ahli yaitu 1 ahli media, 3 ahli materi dan 1 ahli bahasa untuk menguji kevalidan produk. Kemudian setelah produk valid maka akan dilakukan uji kepraktisan produk pada peserta didik kelas IV SD Negeri Genuksari 02 dengan menerapkan media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif pada pembelajaran di kelas.

Berdasarkan rekapitulasi data hasil angket yang telah dilakukan, media pembelajaran *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif memenuhi kriteria “sangat layak” dengan presentase rata-rata 89%. Presentase ini diperoleh dari hasil validasi ahli media yang telah dilakukan Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd yaitu sebesar 90% dalam kategori sangat layak, hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan oleh Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd., Ibu Saudah, S.Pd dan Ibu Suci Kurniawati, S.Pd dengan presentase sebesar 83%, 94% dan 95% dalam kategori sangat layak, kemudian validasi ahli bahasa yang telah dilakukan oleh Bapak Puguh Ardianto Iskandar, S.Pd., M.Pd. dengan presentase sebesar 86% dalam kategori layak digunakan dengan revisi. Sesuai dengan penelitian Aini et al., (2022) menyatakan bahwa media *e-book* yang telah dikembangkan memperoleh kategori sangat baik dari ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli meskipun sudah memenuhi kriteria sangat layak. Revisi ini dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir produk media pembelajaran *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif yang lebih valid dan praktis digunakan. Berikut adalah sebagian hasil revisi pada tampilan *e-book*:

DAFTAR ISI

Cover
Judul
Kata Pengantar
Daftar Isi
Doa Sebelum Belajar.....1
Capaian Pembelajaran.....2
Materi.....3
Bab 1: mengenal bangun datar.....4
Lagu edukatif mengenal bangun datar.....8
Video Edukatif mengenal bangun datar.....9
Bab 1: contoh bangun datar.....11
Lagu edukatif contoh bangun datar.....19
Video Edukatif contoh bangun datar.....21
Quiz.....23
Bab 2: pengertian sisi, sudut dan titik sudut.....26
Lagu edukatif pengertian sisi, sudut dan titik sudut.....28

IV

(Sebelum revisi)

DAFTAR ISI

Cover
Judul
Kata Pengantar
Daftar Isi
Doa Sebelum Belajar.....1
Capaian Pembelajaran.....2
Materi.....3
Bab 1: Fase A.....4
A. Mengenal Bangun Datar.....4
1. Lagu Edukatif.....8
B. Contoh Bangun Datar.....10
1. Lagu Edukatif.....18
C. Kuis.....21
Bab 2: Fase B.....24
A. Pengertian Sisi, Sudut dan Titik Sudut.....24
1. Lagu Edukatif.....26
B. Ciri-Ciri Bangun Datar.....28
1. Lagu Edukatif.....35
C. Kuis.....38

IV

(Sesudah revisi)

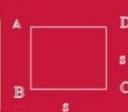
Gambar 1. Daftar Isi Sebelum dan Sesudah Revisi

**BAB 3
LUAS DAN KELILING
BANGUN DATAR**

Bangun datar juga memiliki luas dan keliling loh! Mari kita pelajari rumus luas dan keliling bangun datar yang ada di sekitar kita.

Berikut adalah rumus luas dan keliling bangun datar:

Persegi:
 $L = \text{sisi} \times \text{sisi}$
 $= s \times s$
 $K = s+s+s+s$
 $= 4 \times s$



44

YOU'RE BRILLIANT!

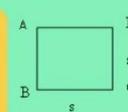
(Sebelum revisi)

**BAB 3
LUAS DAN KELILING
BANGUN DATAR**

Bangun datar juga memiliki luas dan keliling loh! Mari kita pelajari rumus luas dan keliling bangun datar yang ada di sekitar kita.

Berikut adalah rumus luas dan keliling bangun datar:

Persegi:
 $L = \text{sisi} \times \text{sisi}$
 $= s \times s$
 $K = s+s+s+s$
 $= 4 \times s$



40

YOU'RE BRILLIANT!

(Sesudah revisi)

Gambar 2. Background Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

KUIS

1. Apakah nama bangun datar di bawah ini?

a. persegi
b. segitiga
c. belah ketupat
d. layang-layang



2. Pilihlah nama yang sesuai dengan gambar bangun datar di bawah ini!



23

(Sebelum revisi)

KUIS

1. Nama bangun datar di bawah ini adalah....

a. persegi
b. layang-layang
c. belah ketupat



2. Tuliskan nama bangun datar yang sesuai dengan gambar di bawah ini!



21

(Sesudah revisi)

Gambar 3. Halaman Kuis Sebelum Dan Sesudah Revisi



Gambar 4. Halaman Lirik Lagu Edukatif Sebelum dan Sesudah Revisi

Setelah media selesai dilakukan revisi, peneliti melakukan uji coba produk dengan menerapkan media pembelajaran *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif di kelas IV SD Negeri gnuksari 02. Hasil dari uji coba produk tersebut dinilai oleh guru dan peserta didik yang berjumlah 24 peserta didik. Hasil angket respon guru yang telah dilakukan oleh Ibu Saudah, S.Pd dan Ibu Suci Kurniawati, S.Pd memperoleh rata-rata presentase sebesar 98% dalam kriteria

“sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh tingkat kepuasan yang tinggi dilihat dari keseluruhan peserta didik yang mengisi angket dengan nilai total 1,414 dan rata-rata nilai angket peserta didik adalah 61,48. Dengan hasil ini diperoleh presentase sebesar 95% yang mana menunjukkan bahwa media ini juga dianggap praktis oleh peserta didik. Berikut adalah tabel rekapitulasi hasil uji kepraktisan:



Gambar 5. Rekapitulasi Presentase Hasil Uji Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan di atas, menunjukkan adanya kepuasan dikalangan pendidik terkait penggunaan media *e-book* dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* bangun datar berbasis lagu edukatif tidak hanya menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, namun juga praktis. Hasil

penelitian ini serupa dengan penelitian oleh Anggreni & Yohandri (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media *e-book discovery learning* terintegrasi keterampilan 4C kepada peserta didik kelas X MIPA 2 memperoleh kriteria valid dalam kategori sangat praktis oleh guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran “*E-book Bangun Datar Berbasis Lagu Edukatif*” yang telah memenuhi kriteria sangat layak yang dibuktikan dengan hasil validasi ahli media, materi dan bahasa dengan presentase akhir dari keseluruhan validator sebesar 89% dan presentase rata-rata 95% dalam kategori sangat praktis dari uji kepraktisan guru serta persentase akhir 98% dari uji kepraktisan dengan peserta didik kelas IV SD Negeri Genuksari 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. N., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Ebook Mitigasi Bencana Kebakaran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 400–411. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.401>
- Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1921–1923. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9345>
- Andriani, W., Siswono, T. Y. E., & Prastiti, T. D. (2023). Pengembangan E-Book Bangun Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 33–47. <https://doi.org/10.36815/majamath.v6i1.2544>
- Anggreni, Y. D., & Yohandri, Y. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Discovery Learning Terintegrasi Keterampilan 4C Untuk Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(2), 117–127. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss2/695>
- Cahya Pratama, G., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.121>
- Firmansyah, R., Munandar, K., Khalisah, H., Prajabatan Universitas Muhammadiyah Jember, P., & Timur, J. (2023). Implementasi Lkpd Digital Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Literasi Digital Siswa Kelas X. *Gunung Djati Conference Series*, 30.
- Handoyo, S., & Suhardianto. (2021). Analisa Manajemen Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Multi User Dengan Metode Rnd. *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika*, 1(1), 6–17. <https://doi.org/10.55606/jupumi.v1i1.79>
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Marhama, Y. (2023). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Pembelajaran Matematika Berkelanjutan Dalam Paradigma Baru. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 22–26. <http://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/91/58>
- Nugraheny, A. R. (2020). Peran teknologi, guru dan orang tua dalam pembelajaran daring di masa pandemi. *Peran Teknologi, Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*, 7.

- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123–128.
<https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3097>
- Rahmadani, A., Wandini, R. R., Dewi, A., Zairima, E., & Putri, T. D. (2023). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis dan Mengefektifkan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 427–433.
<https://doi.org/10.56832/edu.v2i1.167>
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184.
<https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Santoso, E., Pamungkas, M. D., Rochmad, & Isnarto. (2021). Teori Behaviour (E . Throndike) dalam Pembelajaran Matematika. *Prisma*, 4, 174–178.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Suraningsih, E., & Izzati, N. (2020). Pengembangan lirik lagu sebagai media pembelajaran matematika pada materi bentuk aljabar. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 69–77.