



siswa tidak hanya menguasai pengetahuan saja, akan tetapi siswa juga dituntut dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh untuk mengatasi permasalahan sehari-hari. Yang terjadi di dalam kelas sebagian besar siswa hanya menghafalkan rumus. Siswa mengalami kesulitan ketika akan menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mengalami kesulitan memahami permasalahan yang terdapat pada soal. Agar siswa dapat memahami konsep matematika, pembelajaran hendaknya dilakukan mulai dari pengalaman konkret dan nyata hingga paling abstrak (Smaldino, 2011).

Materi pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok merupakan salah satu materi utama pembelajaran matematika kelas V SD. Materi pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok sering terkesan sebagai materi pembelajaran sederhana. Namun sebagian besar siswa akan mengalami kesulitan ketika akan menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok. Permasalahan dalam matematika dimengerti dan dipahami oleh siswa jika dalam belajarnya terjadi keterkaitan antara informasi dan jaringan representasinya (Wulandari, 2012). Untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut siswa membutuhkan media pembelajaran konkret yang dapat dimanipulasi langsung oleh siswa.

Jaring-jaring bangun ruang merupakan bentuk dua dimensi yang dapat dilipat menjadi bangun dimensi tiga. Melalui pembelajaran jaring-jaring bangun ruang, siswa dilatih untuk mengaitkan konsep bangun dua dimensi dan bangun tiga dimensi. Tujuan pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok diharapkan siswa mampu menerapkannya untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Pemecahan masalah matematika menurut *Gouh* diartikan sebagai sebuah tugas yang ketika kita membaca, melihat, atau mendengarkannya pada saat tertentu, tidak dapat segera menyelesaikannya pada saat itu (Roebiyanto, 2017). Menurut *Baroody* dalam pembelajaran matematika, masalah merupakan suatu soal yang tidak memiliki langkah-langkah rutin yang dapat digunakan secara cepat untuk menyelesaikannya (Susanto, 2021). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak semua soal dalam matematika merupakan masalah. Suatu hal dapat menjadi masalah bagi kita, tetapi belum tentu menjadi masalah bagi orang lain. Perkalian 3 angka mungkin bukan masalah bagi siswa kelas 6, akan tetapi bagi siswa kelas 2 tentu menjadi masalah.

Perkembangan dunia era globalisasi saat ini menuntut siswa untuk memiliki berbagai keterampilan, oleh sebab itu guru perlu merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari (Indriati, 2022). Menurut *Van de Henvel-Panhuizen* (Sundayana, 2018) ketika anak-anak belajar matematika jauh dari pengalaman sehari-hari di sekitar akan mengakibatkan daya ingat terhadap pengetahuan yang diperoleh menjadi cepat hilang. Siswa kehilangan pengetahuan yang seharusnya diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Siswa membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada saat menyelesaikan permasalahan matematika. Menurut *Bloom* yang direvisi oleh *Krathwohl* dan *Anderson* (Tim Pusat penilaian Pendidikan, 2019), terdapat 6 tingkatan tingkatan kognitif, yaitu: (1) ingatan (*remembering*), yaitu mengingat ulang suatu yang telah dialami ;(2) pemahaman (*understanding*), yaitu mampu memahami konsep, tentang suatu hal; (3) penerapan (*applying*), yaitu dapat menghadapi masalah menggunakan keterampilan, atau cara tertentu; (4) analisis (*analyzing*), siswa mempunyai kemampuan mengenali, menguraikan, serta mengkritisi suatu struktur, bagian atau hubungan; (5) evaluasi (*evaluating*), yaitu dapat memberikan penilaian terhadap orang atau peristiwa di luar dirinya berdasarkan aturan tertentu, dan mengkreasi (*creating*). Yaitu mampu membuat hal baru berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Menurut *Prajitno* (2017) pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok merupakan materi ajar matematika kelas V sekolah dasar. Pembelajaran konsep geometri diawali dari ide, peristiwa, maupun hal lain yang berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Setelah memahami konsep jaring-jaring kubus dan balok siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari tentang jaring-jaring kubus dan balok. Contoh permasalahan sehari-hari yang terjadi di lingkungan sekitar siswa adalah menentukan bentuk kemasan paket barang ketika belanja online, menentukan ukuran kemasan ketika mengemas kado, menentukan ukuran kertas yang diperlukan untuk membuat kemasan makanan berbentuk kubus atau balok dan lain sebagainya.

Pengembangan dan pemilihan media pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan jaman. Pengembangan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan prinsip relevansi yaitu sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Hamalik, 2017). Terdapat proses

yang harus dilalui siswa untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berpikir tingkat tinggi dapat dilihat ketika siswa mampu mengerjakan soal dengan beberapa kali berpikir. Berpikir tingkat tinggi membutuhkan beberapa proses berpikir untuk dapat memecahkan permasalahannya.

Proses tersampainya pengetahuan dapat dilakukan karena adanya proses memanggil kembali memori tentang suatu hal yang pernah diterima (Pendidikan, 2019). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa berpikir tingkat tinggi sangat membutuhkan kemampuan dasar tentang suatu konsep. Sedangkan berpikir tingkat rendah sebagai landasan untuk berpikir ke tingkat selanjutnya.

Sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah matematika. Siswa diharapkan tidak sekedar mampu menguasai konsep matematika, tetapi juga harus mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari. Siswa perlu dilatih untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi, bukan hanya pada masalah rutin saja (Holisin et al., 2017).

Dalam merencanakan pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Sebagaimana menurut piaget bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Kuntjojo, 2021). Pada tahap ini anak telah mampu menerapkan konsep tetapi dalam bentuk abstrak. Siswa belum mampu memecahkan permasalahan yang abstrak. Mereka mampu memecahkan permasalahan yang bersifat konkret yang mereka jumpai di sekitar lingkungan mereka. Siswa membutuhkan kemampuan akomodasi seperti yang dikemukakan oleh piaget yaitu kemampuan untuk mengubah skema yang dimiliki dengan informasi baru (Rifa'i, 2012).

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah proses pembelajaran yang dapat mengasah dan menggali kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Tujuan akhir pembelajaran tidak hanya menguasai konsep atau materi pembelajaran saja, namun siswa diharapkan mampu menerapkan konsep matematika yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Dalam merencanakan pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Menurut Piaget konkret (Kuntjojo, 2021)

anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak telah mampu menerapkan konsep tetapi dalam bentuk abstrak. Siswa belum mampu memecahkan permasalahan yang abstrak. Mereka mampu memecahkan permasalahan yang bersifat konkret yang mereka jumpai di sekitar lingkungan mereka.

Menurut Slameto (Ekowati, 2023) untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dibutuhkan media yang tepat. Media merupakan sarana perantara antara informasi dan memori penerima informasi.. Jika murid mudah menerima pembelajaran dan menguasainya, maka belajar akan menjadi lebih menyenangkan serta membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar.

Guru perlu merencanakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman konsep matematika serta dapat menerapkannya dalam memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan berpikir kritis siswa (Soedarnadi & Sulisworo, 2022). Selain itu, pembelajaran yang direncanakan hendaknya memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan (Sundayana, 2018). Dengan gambaran yang konkret siswa akan lebih mudah memahami dan menerapkan konsep matematika yang dipelajari.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD Negeri Janten tahun pelajaran sebelumnya (2021/2022) masih rendah khususnya pada materi jaring-jaring kubus dan balok. Sebanyak 3 siswa mencapai KKM . Dengan rata-rata nilai ulangan harian pada materi jaring-jaring kubus dan balok 61. Hasil ini masih di bawah KKM yaitu 75 dengan daya serap 58,67 %. Menurut Dhana (2022) tingkat daya serap dapat dikategorikan seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat daya serap pembelajaran

Kategori	Rentang Nilai
Istimewa	(9-10)
Baik sekali	(8-9)
Baik/optimal	(6-7)
kurang	<5

Dalam praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu menggunakan aplikasi geogebra. Penggunaan media geogebra dalam pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok belum optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika menyelesaikan soal pemecahan masalah. Siswa bingung ketika dihadapkan pada soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berkaitan dengan fenomena nyata kehidupan di sekitarnya.

Dengan hasil belajar yang masih belum mencapai KKM tersebut perlu upaya dari guru untuk merencanakan penggunaan media pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok yang efektif pada siswa kelas 5 SD Negeri Janten tahun pelajaran 2022/2023. Salah satu upaya yang akan dilakukan yaitu menggunakan media jaring-jaring timbul. Media jaring-jaring timbul merupakan perpaduan media 2 dimensi dan media 3 dimensi. Media jaring-jaring timbul memungkinkan siswa untuk memanipulasi serta mengamati jaring-jaring kubus dan balok. Siswa dapat mempraktikkan cara membuat jaring-jaring kubus dan balok secara langsung.

Penggunaan media jaring-jaring timbul diharapkan dapat memberikan gambaran konkret tentang konsep jaring-jaring kubus dan balok. Selain itu siswa juga dapat memanipulasi langsung media pembelajaran tersebut. Dengan ini diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Ketika siswa mengalami langsung diharapkan konsep jaring-jaring kubus dan balok dapat mereka pahami dengan baik. Ketika mereka mampu memahami konsep dengan baik diharapkan hasil belajar siswa meningkat khususnya pada materi menyelesaikan permasalahan matematika berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok.

## 2. Motode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penulisan *best practice*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Janten tahun pelajaran 2022-2023 sejumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Janten pada tanggal 5-11 Januari 2023.

Data dalam *best practices* ini berupa data aktivitas murid serta hasil belajar murid. Data aktivitas siswa dikumpulkan menggunakan lembar observasi. Data hasil belajar siswa

diperoleh dari hasil tes tertulis. Data yang terkumpul kemudian dideskripsikan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan jaring-jaring timbul dilaksanakan pada tanggal 5, 10 dan 11 Januari 2023. Pembelajaran diikuti oleh seluruh siswa kelas V SD Negeri Janten. Tujuan pembelajaran pertemuan pertama adalah siswa dapat menentukan pertama dan membuat model jaring-jaring kubus dan balok dengan tepat. sedangkan pertemuan kedua siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok.

Pembelajaran diawali dengan pengondisian kesiapan belajar siswa dengan Teknik STOP (Rusiyati: 2022: 15). Teknik STOP merupakan singkatan dari *Stop, Take a deep Breath, Observe, Process* (berhenti, Tarik nafas, amati lingkungan, lanjutkan). Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa Kembali dalam kondisi kesadaran penuh (Rusiyati, 2022). Pembelajaran dilanjutkan dengan tanya jawab terkait jaring-jaring kubus dan balok.

Guru memutarakan video tentang jaring-jaring kubus dan balok. setelah menonton video, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. setiap kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk membimbing siswa mengeksplorasi materi pembelajaran. Guru memberikan kesempatan bertanya terkait isi video yang disaksikan.

Selama mengikuti pembelajaran, siswa dipandu menggunakan LKPD. Sebelum memulai kegiatan guru memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan kegiatan-kegiatan dalam LKPD yang dirasa masih belum jelas. Siswa bekerja dalam kelompok sesuai petunjuk dalam LKPD.

Masing-masing anggota kelompok menggambar jaring-jaring kubus dengan teknik seperti yang terdapat dalam video. Teknik tersebut adalah teknik menjiplak setiap sisi pada kubus. Masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan gambar jaring-jaring kubus yang dibuat. rekan dari kelompok lain menanggapi hasil presentasi.

Guru dan siswa mencocokkan hasil gambar yang dibuat siswa dalam kelompok dengan media jaring-jaring timbul yang dibuat oleh guru. Guru memberikan kesempatan menanggapi jika ada gambar jaring-jaring yang berbeda.

Untuk memperkuat pemahaman, siswa dibimbing untuk melakukan praktek membuat jaring-jaring timbul. pertama-tama mereka menjiplak jaring-jaring yang sudah digambar

pada kertas karton. Jaring-jaring pada kertas karton tersebut kemudian dipotong pada bagian tepinya. Beberapa sudut pada jaring-jaring yang telah dipotong kemudian dijahit menggunakan benang. Jaring-jaring yang telah dijahit kemudian ditempel pada kardus bekas

Pada pertemuan berikutnya media jaring-jaring timbul digunakan untuk menjelaskan penyelesaian soal matematika. Adapun contoh soalnya sebagai berikut: “Bu Lisa akan mengemas souvenir berbentuk gelas. masing-masing souvenir tersebut dimasukkan kedalam kardus berbentuk kubus dengan panjang sisi 5 cm. Masing-masing kemasan tersebut kemudian akan dikemas menggunakan wadah kardus besar berbentuk balok. jika setiap wadah besar berisi 20 buah kemasan gelas, berapa ukuran kardus besar yang perlu disiapkan bu Lisa?” penyelesaian;siswa mengambil kubus kecil sebanyak 20 buah (perumpamaan souvenir yang dikemas dalam kardus berbentuk kubus); siswa berdiskusi dengan teman 1 kelompok cara menata souvenir agar dapat masuk ke dalam kardus; siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok; hasil susunan kelompok 1 adalah  $p \times l \times t = 2 \text{ kubus} \times 5 \text{ kubus} \times 2 \text{ kubus}$ ; guru memberikan pertanyaan pemantik “seperti yang diketahui dalam soal, 1 kubus kecil ukurannya 5 cm, berarti jika terdapat 2 kubus kecil maka Panjang wadah yang diperlukan adalah....”dalam melakukan tanya jawab, guru sambil memperagakan menggunakan media jaring-jaring timbul untuk membantu memberikan gambaran konkret terkait informasi dalam soal. Setelah memahami informasi dalam soal, siswa menentukan desain jaring-jaring sesuai hasil perhitungan yaitu Panjang = 5 kubus x 5 cm = 25 cm, lebar = 2 kubus x 5 cm = 10cm dan tinggi = 2 kubus x 5 cm = 10cm. siswa menggambar dan memotong jaring-jaring tersebut kemudian membuktikan apakah 20 kubus kecil dapat masuk seluruhnya ke dalam wadah atau tidak.

Pada akhir pembelajaran, siswa mempresentasikan hasil karya mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan atau ide mereka. Selain itu, kegiatan presentasi juga dapat menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri siswa. Setiap selesai presentasi, siswa diberikan apresiasi dengan tepuk “keren” (prok prok hebat, prok prok prok mantab, prok prok prok Keren).

Selain menggunakan tepuk, apresiasi juga diberikan dengan cara memajang hasil karya siswa pada dinding kelas. pemajangan ini bertujuan agar tiap siswa dapat mengamati variasi bentuk jaring-jaring kubus yang dibuat oleh teman yang lain.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Melalui kegiatan refleksi diharapkan kegiatan membuat jaring-jaring timbul yang telah dilaksanakan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. dengan pengalaman langsung diharapkan dapat memberikan gambaran konkret penyelesaian masalah berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok.

Selama kegiatan belajar mengajar guru mengobservasi aktivitas siswa. Berdasarkan observasi selama kegiatan pembelajaran, hasil observasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. aktivitas siswa selama pembelajaran

Aktivitas siswa	Jumlah siswa			
	Tidak aktif	Kurang aktif	aktif	Sangat aktif
Menyimak penjelasan guru	0	1	3	19
Bekerja dalam kelompok	0	0	4	19
Memberikan tanggapan	0	2	5	16

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa yang termasuk kategori aktif dan sangat aktif dikelompokkan dalam tabel tabel 3 berikut.

Tabel 3. Siswa kategori aktif dan sangat aktif selama pembelajaran

Aktivitas siswa	Jumlah siswa		Jml	Persentase
	Aktif	Sangat aktif		
Menyimak penjelasan guru	3	19	22	95,65 %
Bekerja dalam kelompok	4	19	23	100 %
Memberikan tanggapan	5	16	21	91,30 %
Rata-rata keaktifan				95,65 %

Berdasar tabel tersebut rata-rata keaktifan siswa sebesar 95,65 % siswa terlibat aktif dan sangat aktif selama mengikuti pembelajaran. Sebesar 4,35 % terlibat siswa kurang aktif.

Keterlibatan aktif siswa selama mengikuti pembelajaran diiringi dengan pencapaian hasil

belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil belajar siswa

Nilai siswa	Jumlah siswa	Persentase	keterangan
96-100	4	17,39 %	tuntas
86-90	4	17,39 %	tuntas
81-85	1	04,34 %	tuntas
76-80	11	47,82 %	tuntas
< 75	3	13,06 %	Belum tuntas
Nilai maksimal	100		
Nilai minimal	60		
rta-rata	82,43		
Daya Serap	82,43 %		
Mencapai KKM	20	86,94 %	tuntas
Belum mencapai KKM	3	13,06 %	Belum tuntas

Berdasar tabel hasil belajar siswa tersebut sebanyak 86,94 % siswa memperoleh nilai di atas 75. Daya serap siswa mencapai 82,43 % menunjukkan pencapaian hasil belajar matematika siswa termasuk kategori baik sekali.

#### 4. Simpulan dan Saran

Setelah dilaksanakannya pembelajaran matematika menggunakan media jaring-jaring timbul diperoleh skor rata-rata keaktifan siswa sebesar 95,65 % siswa terlibat aktif dan sangat aktif selama mengikuti pembelajaran. Sebesar 4,35 % siswa kurang aktif. Keterlibatan aktif siswa selama mengikuti pembelajaran diiringi dengan pencapaian hasil belajar siswa. sebanyak 86,94 % siswa memperoleh nilai di atas 75. Daya serap siswa mencapai 82,43 % menunjukkan pencapaian hasil belajar matematika siswa termasuk kategori baik sekali. Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media jaring-jaring timbul dalam pembelajaran matematika pada materi jaring-jaring kubus dan balok, efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SD Negeri Janten.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka saran dalam best practice ini sebagai berikut: (1) hasil *best practice* ini dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok; (2) hasil *best practice* ini diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut

#### Daftar Pustaka

- Aisyah, N. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi departemen Pendidikan Nasional.
- Dhana, M. S., Mappedase, M. Y., & Nasrun, N. (2022). Peningkatan Daya Serap Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Siswa Kelas X TKJ SMK Yos Sudarso Ende. *Jurnal Media TIK*, 5(1), 13–16.
- Ekowati, R. C. (2023). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning*. 8(3), 491–500.
- Goenawan Roebiyanto. (2017). *Pemecahan Masalah Matematika* (p. 3). Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2017). *Manajemen Pengembangan Kurikulum* (p. 261). PT Remaja Rosdakarya.
- Holisin, I., 'Ainy, C., & Kristanti, F. (2017). Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Oscar. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*.
- Indriati, W. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Statistika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 157–163.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.321>
- Kuntjojo. (2021). Psikologi Pendidikan. In *Psikologi Pendidikan*. Guepedia.
- Pendidikan, T. P. P. (2019). *Panduan Penulisan Soal HOTS*. Tim Pusat Penilaian Pendidikan.
- Prajitno, E. (2017). *Kajian Geometri dan Pengukuran di Sekolah Dasar* (Issue 215). Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,.
- Rifa'i, A. (2012). *Psikologi Pendidikan* (p. 32). Pusat Pengembangan MKU KKD Unnes.
- Smaldino, S. E. (2011). smaldino konkret abstrak.pdf. In *Instructional Technology & Media for Learning* (9th ed., p. 9).
- Soedarnadi, E. W., & Sulisworo, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Masalah Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(3), 267–273.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i3.386>
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (p. 3). Alfabeta.
- Susanto. (2021). *Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi Pada Mata Pelajaran*

- IPA, IPS, PJOK, dan Seni Budaya untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama.*  
<https://repositori.kemdikbud.go.id/25533/>
- Wulandari, E. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi Datar.*
- Yani, A. (2019). *Cara Mudah Menulis Soal HOTS* (p. 7).
- Yo, R. (2022). *Pembelajaran Sosial dan Emosional (modul Guru Penggerak).*