

Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Realistik dalam Mengintegrasikan Nilai Keislaman pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII

Nor Fitriyaningsih¹, Nanang Nabhar Fakhri Auliya²

¹*Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri Kudus. Jl. Conge Ngembal Rejo, Bae*

²*Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri Kudus. Jl. Conge Ngembal Rejo, Bae*

e-mail: nor.fitria127@gmail.com¹, nanangnabhar@iainkudus.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan siswa yang masih rendah pemahaman realistik matematika dan nilai keagamaan yang banyak dikaitkan. Sehingga penelitian ini bertujuan memaksimalkan proses pembelajaran serta mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran LKPD dengan pendekatan realistik dan terintegrasi nilai keislaman. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *Analysis* (analisis), *Desain* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan dimulai dari analisis masalah, mendesain media, pengembangan (validasi produk), implementasi (uji coba), dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi dan media yaitu mendapat jumlah skor 175 dengan rerata 87,5 dan jumlah skor 187 dengan rerata 93,5, termasuk kategori "sangat layak" dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$. Kemudian dilakukan revisi tahap 1 dan uji coba kepada siswa dengan skala kecil dan besar. Hasil uji coba skala kecil dan besar adalah dengan jumlah skor 454 dan 2520, rerata 90,8 dan 90 termasuk kategori "sangat layak" dengan rentang skor $\bar{x} > 79,995$. Kesimpulan hasil penelitian tersebut yaitu media LKPD tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Nilai Keislaman, Pendekatan Realistik, Pengembangan LKPD

ABSTRACT

This research is based on the problems of students who still have a low understanding of realistic mathematics and religious values which are widely associated. So this study aims to maximize the learning process and determine the development and feasibility of LKPD learning media with a realistic approach and integrated Islamic values. This type of research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The stages start from problem analysis, media design, development (product validation), implementation (testing), and evaluation. The results of the validation of material and media experts were to get a total score of 175 with an average of 87.5 and a total score of 187 with an average of 93.5, including the "very feasible" category with a score range of $\bar{x} > 79,995$. Then the revision of stage 1 and trials were carried out on students on a small and large scale. The results of small and large scale trials are with a total score of 454 and 2520, the mean of 90.8 and 90 is included in the "very feasible" category with a score range of $\bar{x} > 79,995$. The conclusion of the research results is the LKPD media can be declared feasible to use.

Keywords: Islamic Values, Realistic Approach, LKPD Development

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan manusia. Matematika selalu berkaitan dengan manusia (Tampubolon et al., 2019). Banyak hal yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan manusia yaitu berupa persoalan di kehidupan sehari-hari yang berupa penerapan matematika, seperti halnya dalam proses jual beli menghitung jumlah, membuat takaran atau perbandingan bahan makanan untuk dimasak, pengukuran dalam sebuah proyek bangunan, dan lain sebagainya (Tampubolon et al., 2019). Penerapan matematika memiliki porsi yang sangat banyak dan sering dijumpai manusia. Untuk itu, konsep matematika perlu untuk bisa dipahami oleh setiap orang. Konsep dasar matematika memiliki pola dan cara berpikir yang sistematis, logis, teliti, dan masih banyak lagi. Oleh sebab itu, matematika bisa dijadikan alat guna memenuhi kehidupan manusia.

Permasalahan siswa pada pelajaran matematika dapat menghambat tujuan pembelajaran atau mencapai harapan yang tidak maksimal. Banyak sekali penyebab dari permasalahan tersebut yang dikelompokkan menjadi dua yaitu karena faktor internal dan faktor eksternal (Hasibuan, 2018). Faktor internal yaitu faktor dalam yang berasal dari diri anak itu sendiri, seperti motivasi, minat, semangat, dan niat anak dalam melakukan sesuatu. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor luar yang berasal dari lingkungan anak, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, dan pergaulan antarteman (Hasibuan, 2018). Ditambah dengan suasana pembelajaran yang membosankan dan media yang digunakan tidak menarik sehingga menyebabkan mereka kurang tertarik terhadap pelajaran matematika dan mengalami kesulitan dalam belajar sehingga dapat mengakibatkan pada hasil belajar yang rendah (Tyas, 2016).

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk meminimalisir permasalahan di atas, salah satunya yakni berasal dari lingkungan sekolah sendiri, baik dari pihak guru, fasilitas sekolah, maupun pihak warga sekolah lainnya. Upaya guru untuk menciptakan hal tersebut adalah memberi kesan menyenangkan pada pelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara membiasakan siswa untuk belajar matematika dengan variasi metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan, sesuaikan materi dengan konsep secara real (Husna, 2016). Agar siswa tidak bosan dan lebih memahami materi matematika. Jadi guru harus memperhatikan dan menyiapkan dengan matang strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, perangkat pembelajaran serta media pembelajaran (Husna, 2016).

Diantara keseluruhan alat yang disiapkan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang menjadi alat sangat penting bagi siswa karena memiliki keterlibatan langsung dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah berupa modul, LKS/LKPD, dan buku paket, dimana media tersebut menjadi bahan utama yang digunakan

pada proses pembelajaran (Astuti et al., 2021). LKPD sendiri memiliki arti yaitu lembaran-lembaran tugas yang berupa petunjuk atau juga langkah-langkah kegiatan peserta didik yang dirancang oleh guru sebagai cara untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal (Astuti et al., 2021).

Pada pengembangan media pembelajaran, LKPD dipilih peneliti dengan alasan bahwa melalui LKPD, siswa lebih sering menggunakannya. Melalui LKPD tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematis, dapat mengetahui tingkat kepahaman matematika mereka, dan mampu mengukur kemampuan mereka dalam menyelesaikan persoalan (Aprilianti & Astuti, 2020). Disusun dengan isi yang berbeda yaitu dengan lebih menyajikan banyak latihan soal dengan tingkat kesulitan soal yang berbeda-beda, diharapkan siswa mampu melatih keterampilan belajar siswa dan membentuk karakter yang pantang menyerah, teliti, rajin (Aprilianti & Astuti, 2020).

Pengaruh arus globalisasi yang semakin kencang, membuat siswa harus dibekali dengan ilmu agama yang kuat, salah satunya adalah mengetahui nilai-nilai agama Islam. Nilai agama yang diterapkan di dalam pendidikan terdiri dari dua nilai, yaitu nilai tentang ketaatan kepada Tuhan serta nilai yang mengatur hubungan sesama manusia (Zakiyah & Rusdiana, 2014). Nilai-nilai Islam yang menjadi pembahasan dalam sebuah pembelajaran terdiri dari nilai akhlak, tauhid, syari'ah (fikih). Sehingga dalam aktualisasinya, nilai-nilai Islam dapat dikombinasikan dalam proses pembelajaran khususnya ke dalam pembuatan media atau perangkat pembelajaran yang akan digunakan (Artalia, 2022).

Seperti halnya matematika yang memiliki banyak keterkaitan dengan nilai Islam. Agar terjadi keseimbangan antara ilmu umum dan ilmu agama Islam menjadi sebuah cara yaitu bisa memasukkan muatan nilai keislaman ke dalam materi pelajaran umum. Sehingga menjadi sebuah upaya lain dalam pengembangan LKPD adalah dengan menyisipkan nilai-nilai Islam pada hasil pembuatannya (Fitriyani & Kania, 2019). Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu diadakannya sebuah penelitian serta pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran yang berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengandung unsur nilai keislaman yang disajikan dengan pendekatan realistik (Artalia, 2022). Sehingga peneliti mengambil judul dalam penelitiannya yaitu **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Pendekatan Realistik dalam Mengintegrasikan Nilai Keislaman Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs"**.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menganalisis dan mengamati keadaan sekitar yang dijumpai siswa pada khususnya yang memuat nilai-nilai ajaran Islam. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti dengan tujuan lain adalah guna meningkatkan kemampuan matematis siswa dalam pengamalannya di kehidupan sehari-hari,

meningkatkan pembentukan karakter melalui nilai-nilai keislaman, memperkuat keyakinan, dan hubungan antara nilai Islam dengan implementasi matematika (Fitriyani & Kania, 2019). Maka dilakukan adanya pengembangan LKPD tersebut baik bagi guru, siswa, maupun sekolah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah LKPD berbasis nilai keislaman dan dengan pendekatan realistik untuk materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model tersebut memiliki empat tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Proses pengembangan ini dilakukan mulai dari pengumpulan data dari hasil observasi dan wawancara sebagai bahan analisis masalah dan desain media, kemudian melakukan perancangan media, pembuatan media, uji validasi media oleh para validator dan uji coba lapangan (skala kecil dan besar) dengan menggunakan instrumen angket, hingga revisi serta evaluasi akhir pada media yang dikembangkan untuk nantinya akan disebarluaskan.

Model pengembangan ADDIE yaitu proses instruksional yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pelaksanaan tahap ini dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2022 hingga Januari 2023. Tahapan ADDIE diuraikan sebagai berikut (Cahyadi, 2019):

1. Analisis

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan yaitu menganalisis bagian awal seperti analisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran. Analisis yang dilakukan adalah tentang karakteristik peserta didik, pengetahuan dan keterampilan peserta didik, kemampuan berpikir, kompetensi yang perlu dimiliki, bentuk pengembangan media pembelajaran yang diperlukan guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Desain

Tahap desain yaitu perancangan produk yang dimulai dari pembuatan desain produk, pemilihan media, pengumpulan materi dan bahan, pemilihan format hingga pada pembuatan produk. Tahapan ini memiliki beberapa kegiatan diantaranya: penyusunan media pembelajaran secara kontekstual; mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar; menentukan materi, konsep, prosedur, dan alokasi waktu pembelajaran; instrument penilaian siswa; kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran; perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata

pelajaran; merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

3. Pengembangan

Tahap ini adalah tahap pengembangan produk awal dimulai dari proses pembuatan produk hingga uji kelayakan produk ke beberapa penguji yaitu ahli media dan ahli materi oleh dosen dan guru. Kemudian dilakukan revisi jika dibutuhkan pada proses sebelumnya dan langkah tersebut memiliki tujuan penting yaitu guna meraih tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan menentukan media pembelajaran terbaik yang akan digunakan (Cahyadi, 2019).

4. Implementasi

Tahap implementasi yaitu tahap pelaksanaan, produk yang sudah diuji kelayakan akan di uji cobakan ke subjek penelitian yaitu siswa dengan dua skala penelitian, skala kecil dan skala besar. Tujuan utama pada langkah ini yaitu mengarahkan siswa untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, memastikan adanya proses pemecahan masalah untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh siswa pada proses pembelajaran, serta memastikan kemampuan siswa dapat meningkat di akhir pembelajaran (Cahyadi, 2019).

5. Evaluasi

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir setelah produk diuji kelayakan dan diuji cobakan maka akan direvisi dan diperbaiki terkait kekurangan-kekurangan produk. Hasil evaluasi berfungsi untuk memberikan respon balik terhadap media pembelajaran (Cahyadi, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian adalah penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang mana di beberapa penelitian sebelumnya yang relevan yang memiliki persamaan dan perbedaan untuk dikembangkan dengan mengambil variabel yang berbeda oleh peneliti. Penelitian dilakukan dengan berdasarkan pada metode di penelitian-penelitian sebelumnya. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Artalia, 2022 dan Putri Perdana Aprilianti, 2020 mengenai pengembangan media LKPD dengan berbasis Discovery Learning dan STEM pada salah satu materi matematika dengan model pengembangan ADDIE. Sama halnya pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sehingga dalam pembahasan penelitian ini mencakup 5 tahapan dalam proses pengembangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. **Analisis Masalah**, diambil dari proses observasi dan wawancara kepada salah satu guru matematika di MTs NU Nurul Huda Kaliwungu Kudus pada hari Rabu tanggal 09 November 2022. Menurut Ibu Nurul Ismawati, M.Pd., matematika masih menjadi mata pelajaran yang paling sulit diantara mata pelajaran yang lain terbukti dari hasil belajar

siswa di kelas pada mata pelajaran matematika yang lebih rendah, dan diantara materi matematika di kelas VIII terdapat dua materi yang terbilang sulit untuk bisa dipahami siswa dan mencapai nilai maksimal salah satunya materi bangun ruang sisi datar. Selain itu, penyebab lain adalah siswa masih banyak yang belum memahami manfaat matematika secara real juga ketidaktahuan tentang hubungan matematika dengan Islam dan nilai-nilai Islam yang banyak terkandung di dalamnya.

2. **Desain Media**, dilakukan berdasarkan hasil analisis masalah pada tahap sebelumnya. Langkah-langkah yang diperlukan untuk merancang media LKPD meliputi: merancang bentuk dan ukuran media yang akan dibuat, merancang isi LKPD beserta jumlah halamannya, membuat desain *cover*, tampilan *layout* halaman isi, dan mengumpulkan bahan-bahan untuk isi LKPD.
3. **Pengembangan Media**, dimulai dari pembuatan hingga uji validasi media oleh para ahli.
 - a. Pembuatan media, tahap ini diawali dengan pembuatan *layout* halaman isi dan *cover* depan dan belakang, dilanjut dengan mengisi materi atau bahan LKPD di setiap halamannya. Desain produk ini berupa media cetak kertas dengan ukuran *booklet*, menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *Canva* pada *cover* depan dan belakang. Desain halaman isi dengan warna dasar putih agar memudahkan pengguna membaca dengan lebih jelas dan terdapat sedikit kombinasi warna di bagian atas dan bawah halaman. Pemilihan warna pada media diwarnai dari 2 warna yaitu orange dan biru, perpaduan tersebut dipilih peneliti dengan pertimbangan warna orange adalah salah satu warna yang cerah dan biru yang dipilih lebih *soft* sehingga tidak terlalu mencolok serta masih jarang digunakan untuk kombinasi di buku-buku lain.
 - b. Uji Validasi Ahli, tahap validasi ini dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Validator ahli media adalah dua orang dosen matematika IAIN Kudus yaitu Ibu Wahyuning Widiyastuti, M.Si. dan Ibu Siti Qomariyah, M.Stat. validator ahli materi adalah satu orang guru matematika yaitu Ibu Nurul Ismawati, M.Pd. dan satu dosen matematika IAIN Kudus yaitu Ibu Naili Luma'ati Noor, M.Pd. validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen angket dengan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, Menghitung persentase jumlah skor validasi dan angket menggunakan rumus sebagai berikut (Maulidah, 2021):

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{x} > M_i + 1,5 SB_i$	Sangat layak
2.	$M_i + 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5 SB_i$	Layak
3.	$M_i - 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i + 1,5 SB_i$	Cukup
4.	$M_i - 0,5 SB_i < \bar{x} \leq M_i - 1,5 SB_i$	Kurang
5.	$\bar{x} \leq M_i - 1,5 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata

M_i = rata-rata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SB_i = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Skor maksimal ideal = \sum butir x skor tertinggi

Skor minimal ideal = \sum butir x skor terendah

Perhitungan kualitas LKPD

a) Jumlah indikator : 20

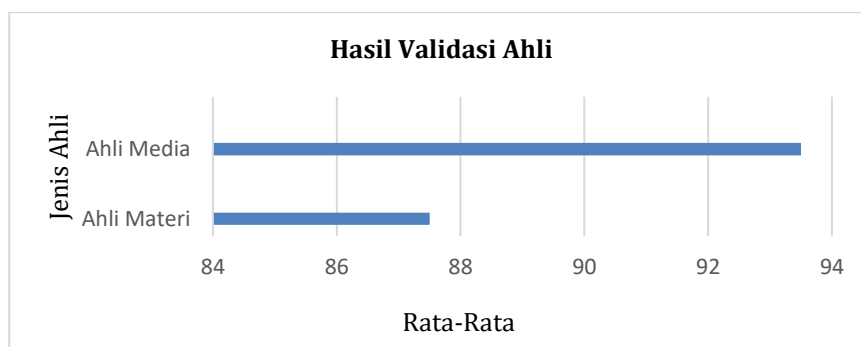
b) Skor maksimal ideal : $20 \times 5 = 100$

Skor minimal ideal : $20 \times 1 = 20$

Tabel 2. Kriteria Kategori Penilaian

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$\bar{x} > 79,995$	Sangat Layak
2.	$66,665 < \bar{x} \leq 79,995$	Layak
3.	$53,335 < \bar{x} \leq 66,665$	Cukup
4.	$40,005 < \bar{x} \leq 53,335$	Kurang
5.	$\bar{x} \leq 40,005$	Sangat Kurang

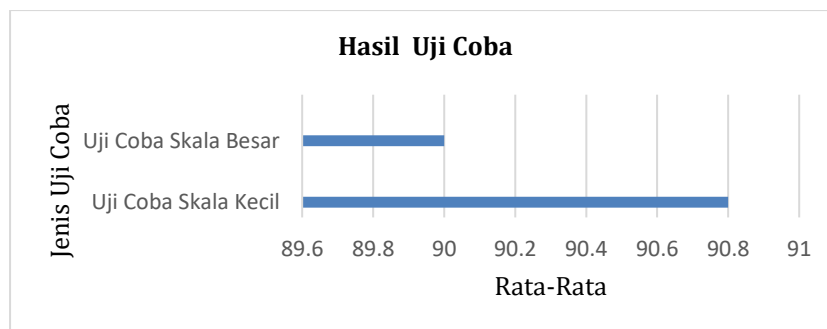
Berikut diagram hasil validasi ahli materi dan ahli media:



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli, diperoleh jumlah skor dari ahli media adalah 187 dengan rata-rata adalah 93,5. Sedangkan hasil validasi ahli materi diperoleh jumlah skor adalah 175 dengan rata-rata adalah 87,5. Berdasarkan perhitungan pada tabel 1 dan 2, hasil kedua validasi di atas diperoleh bahwa kedua rata-rata tersebut berada dalam rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dan media LKPD masuk pada kategori “Sangat Layak”.

4. **Implementasi**, tahap dilakukan proses uji coba media setelah divalidasi dan dinyatakan layak. Media LKPD ini diuji cobakan kepada siswa kelas VIII MTs NU Nurul Huda Kedungdowo Kaliwungu Kudus. Uji coba dilakukan 2 kali yaitu skala kecil dengan 5 siswa dan skala besar dengan 28 siswa. Uji coba tersebut dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa. Berikut diagram hasil uji coba skala kecil dan skala besar:



Gambar 2. Diagram Hasil Uji Coba

Berdasarkan Gambar 2. Diagram Hasil Uji Coba, diperoleh jumlah skor dari skala kecil sebesar 454 dengan rata-rata 90,8. Sedangkan hasil dari skala besar diperoleh jumlah skor sebesar 2520 dengan rata-rata skor 90. Berdasarkan perhitungan pada tabel 1 dan 2, hasil kedua uji coba di atas diperoleh bahwa kedua rata-rata tersebut berada dalam rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dan media LKPD masuk pada kategori “Sangat Layak”.

5. **Evaluasi**, tahap ini merupakan tahap dengan hasil terakhir pada proses pengembangan media yang terletak pada respon siswa yang ternyata masih terdapat catatan-catatan bagi peneliti terkait hasil akhir LKPD yang dikembangkan. Respon tersebut adalah mengenai soal-soal di LKPD beberapa ada yang sulit untuk dikerjakan, sehingga peneliti pada tahap evaluasi ini akan melakukan revisi tahap dua sebagai perbaikan dan penyempurnaan media LKPD. Peneliti menurunkan tingkat kesulitan soal yang dikeluhkan siswa.

Proses pengembangan ini dilakukan dengan 5 tahapan yang terdapat pada model pengembangan ADDIE. Pada seluruh tahapan tersebut diperoleh hasil bahwa media LKPD LKPD dengan Pendekatan Realistik dalam Mengintegrasikan Nilai Keislaman pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar bagi Kelas VIII dinyatakan **Layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk cetak berupa LKPD dengan pendekatan realistik dan terintegrasi nilai keislaman. Media ini hanya fokus pada satu materi yaitu bangun ruang sisi datar kelas VIII dan fokus pada kemampuan pemecahan soal melalui berbagai macam soal variatif untuk individu maupun kelompok.

Tahapan yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan media dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan pada uji coba skala kecil dan skala besar. Hasil perhitungan validasi ahli dan uji coba yaitu masuk dalam rentang skor $\bar{x} > 79,995$ dan termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media LKPD dapat dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat disebarluaskan.

Saran

Peneliti setelah melakukan penelitian ini, memberikan saran untuk penelitian ini yaitu diharapkan media LKPD ini dapat bermanfaat bagi siswa, pendidik, pihak lain. Selain itu, semoga peneliitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca juga referensi bagi peneliti lain untuk lebih meningkatkan kualitas penelitiannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprilianti, P. P., & Astuti, D. (2020). Pengembangan Lkpd Berbasis Stem Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6), 653–702. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.691-702>
- Artalia, D. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) BERBASIS Model Discovery Learning Dan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Materi Teorema Pythagoras SMP/MTs* (Issue 8.5.2017). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Astuti, A., Zulfah, Z., & Rian, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9222–9231. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2452>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitriyani, D., & Kania, N. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 346–352.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Negeri 12 Bandung. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 18–30. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1766>
- Husna, F. A. (2016). *UPAYA GURU MENGATASI KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 PANGENREJO KECAMATAN PURWOREJO, KABUPATEN PURWOREJO*. September, 282.

Maulidah, N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT 2013 MATERI SEGIEMPAT KELAS VII.*

Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). *Pentingnya Konsep Dasar Matematika Pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat.*

Tyas, N. M. (2016). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. In *Skripsi yang diterbitkan.*

Zakiah, Q. Y., & Rusdiana, A. (2014). Pendidikan Nilai (Kajian Teori dan Praktik di Sekolah). *Sistem Informasi Manajemen, 1*, 26.