

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* GEOMETRI DATAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR

Zuhrotul Aini¹, Donna Boedi Maritasari², Musabihatul Kudsiah³

^{1,2,3}Universitas Hamzanwadi

zuhrotulaini58@gmail.com, boediselong@gmail.com, musabihatul@gmail.com

*Corresponding Author: Zuhrotul Aini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* dan kelayakan media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar di kelas IV di sekolah dasar dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Korleko Selatan dengan jumlah responden 12 siswa sebagai responden. Data yang diperoleh dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data meliputi, lembar validasi dan angket respon siswa. Hasil antara lain yaitu pada validasi ahli media memperoleh jumlah skor keseluruhan 50, dengan rata-rata skor 3,66 dengan kategori/kriteria baik yang berada pada rentang skor dan $40,8 < X \leq 50$, 4 dari validator ahli materi memperoleh jumlah skor keseluruhan 54, dengan rata-rata skor 4,15 dengan kategori baik yang berada pada rentang skor $47, 58 < X \leq 58,74$ dengan kategori baik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan untuk memperoleh data pada uji coba lapangan. Berdasarkan hasil respon siswa yang di lakukan pada saat uji coba lapangan di peroleh hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran memiliki jumlah skor 700 menunjukkan respon siswa yang baik dengan rata rata 58,33 dan memiliki rentang $47,58 < X \leq 58,74$ yang masuk dalam kategori baik.

Received 1 Nov 2023 • Accepted 1 Des 2023 • Article DOI: 10.23969/symmetry.v8i2.10713

ABSTRACT

This research aims to determine the validity of puzzle media and the feasibility of mathematical puzzle media based on local wisdom in flat shape material in class IV in elementary schools and to find our student's responses to the use of local wisdom based mathematical puzzle media in flat shape material in class IV elementary school. This research uses the ADDIE model research method which consists of five development stages, namely: analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The field trial was carried out in class IV of SDN 2 Korleko Selatan with 12 students as respondents. The data obtained in the research are qualitative and quantitative data. Data collection instruments include validation sheets and student response questionnaires. The results include: in media expert validation, they obtained a total score of 50, with an average score of 3.66 with good categories/criteria in the score range and $40.8 < 54$, with an average score of 4.15 in the good category which is in the score range of $47, 58 < X \leq 58,74$ in the good category. Therefore, the resulting learning media is suitable for use to obtain data in field trials. Based on the results of student responses carried out during field trials, the results of student response questionnaire on learning media had a total score of 700, indicating good students responses with an average of $47,58 < X \leq 58,7$. in the good category.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, materi bangun datar, media *puzzle*

Cara mengutip artikel ini:

Aini, Z., Maritasari, D, B., Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* Geometri Datar Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. 8(2), hlm. 205-212

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan segala potensi dasar yang dimiliki peserta didik demi berkembangnya kemajuan suatu bangsa. Upaya yang dilakukan



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

© 2022 by the Authors; licensee FKIP Unpas

demikian berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran, sehingga perlu adanya proses pendidikan yang berkualitas dengan menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan, penerapan ilmu yang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pengelolaan pendidikan serta pembelajaran.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu matapelajaran yang selalu diujikan dalam ujian nasional. Menurut Fahrurrozi & Hamdi (2017:2) menyatakan bahwa matematika merupakan studi tentang pola dan struktur, analisis logis, dan perhitungan dengan pola dan struktur. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan angka, perhitungan, deduksi logis, aturan, dan pola yang terkait dengan kehidupan manusia. Banyak yang menganggap bahwa mempelajari matematika sangat sulit dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang mengatakan bahwa rata-rata tempat kelemahan siswa yaitu pada mata pelajaran matematika yang dimana ketika ujian siswa memperoleh nilai masih jauh berada dibawah nilai kkm. Hingga saat ini, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dan cemas ketika belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.

Anitah (2010:5) menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar. Sedangkan menurut Kustandi dan Sujipto (2011:8) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu. Dari pengertian parah ahli diatas maka dapat penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada disekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Wahyuningtyas,2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar itu sangat penting dan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 02 Korleko selatan, pembelajaran yang berlangsung mengalami beberapa kendala. Pertama, dimana dalam penyampaian materi masih menggunakan metode yang berpusat pada guru. Kedua, pada setiap pembelajaran khususnya Matematika guru masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan monoton yang cenderung membuat siswa menjadi kurang tertarik dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Ketiga, kurangnya penggunaan media saat penyampaian materi melibatkan materi tidak dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Penggunaan media di dalam pembelajaran matematika hanya berupa papan tulis dan buku. Keempat, siswa menganggap pelajaran matematika sulit karena berkaitan dengan rumus dan perhitungan, sehingga siswa kesulitan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika pada pemahaman rumus-rumus seperti dalam materi Geometri bangun datar. Kelima, guru juga masih kurang kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga untuk mengembangkan media.

Pada kegiatan ini, peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah media yang dapat merangsang peserta didik agar bisa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Adapun media yang akan dikembangkan yaitu media permainan *puzzle*. Media *puzzle* menurut Ismail, A. (2006) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media *puzzle* ini akan dikaitkan dengan kearifan lokal pada makanan tradisional yang akan masuk pada materi geometri datar.

Mengaitkan kearifan lokal dalam pembelajaran sangat perlu, karena budaya lokal juga di anggap sangat dekat dengan mereka. Menurut Asmani (2019:9) pendekatan dan pembentukan karakter dapat diupayakan melalui alternative salah satunya dengan pendekatan tradisional, yakni melalui penanaman nilai-nilai sosial dan budaya tertentu dalam diri anak. Hal tersebut dikaitkannya pada media pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan kearifan lokal yang ada, terutama ciri khas dari kearifan lokal yang dimiliki. Kearifan lokal yang terdapat di Korleko yaitu makanan tradisional, seperti makanan wajik, kue lupis, kue surabi, kue sari muka dan lain-lain dan ini akan berkaitan pada materi Geometri Bangun Datar. Siswa dapat mengetahui serta melestarikan kearifan lokal tersebut melalui media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan. Dapat disimpulkan bahwa, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Puzzle

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Media *Puzzle* adalah suatu jenis alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang. Sedangkan media *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Pembelajaran Matematika Geometri Datar.

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, “*mathein*” atau “*manthenein*”, yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut

wiskunde atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Menurut Russeffendi (1980: 148) dalam Rahmah, N (2013) matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.

Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (universal). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika. (Rahmah, N. 2013)

Geometri menurut Bird merupakan bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak dapat didefinisikan menurut sistem deduktif. Geometri merupakan salah satu system dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.

Slamet Suyanto” menyatakan bahwa geometri merupakan pengenalan bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada abak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segiempat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti dibawah, diatas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang permukaan, dan ruang.

Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret. Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segiempat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan lain-lain.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal pada materi geometri datar ini menggunakan metode penelitian *research and development*. Penelitian pengembangan media *puzzle* ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. “ADDIE merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*”. Produk yang dikembangkan berupa media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi geometri datar di sekolah dasar. Media *puzzle* ini memuat satu materi pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Instrument yang digunakan lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan penelitian ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dan mengumpulkan beberapa data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan peneliti temukan terhadap peserta didik kelas IV, dalam kegiatan analisis ini peneliti juga mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas dan melakukan pengamatan terhadap media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di SD 02 Negeri Korleko Selatan. Kegiatan analisis ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan yakni berupa pengembangan media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal. Sehingga secara tidak langsung pengembang mengetahui kebutuhan dan hasil konstruktional yang akan direncanakan. Pada tahap analisa peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni dengan menggunakan media *puzzle* yang bisa menimbulkan semangat siswa untuk aktif dan bekerjasama dan melatih konsentrasi anak dalam memecahkan suatu dan dapat mengetahui benda-benda disekitar mereka yang berkaitan dengan pelajaran yang akan mereka dapatkan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *Puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal terhadap makanan tradisional kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media *Puzzle* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 prosedur pengembangan. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal di sekolah SD 02 Negeri Korleko Selatan dasar pada materi matematika dalam proses pembelajaran. Pengembangan media *puzzle* geometri dasar berbasis kearifan lokal ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi Geometri datar di kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian diawali dengan mengembangkan media *puzzle* Matematika berbasis kearifan lokal pada materi bangun datar. Media *puzzle* hasil pengembangan diuji kelayakannya terlebih dahulu. Uji kelayakan ini dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media untuk penilaian beberapa aspek kelayakan yakni, kelayakan isi, ketetapan isi, aspek pembelajaran, penyajian, tampilan menyeluruh dari media *puzzle*.

Uji kelayakan hasil penelitian media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi geometri bangun datar oleh ahli materi memperoleh skor 54 dengan rata-rata skor 4,15 dengan kategori baik yang berada pada rentang skor $47, 58 < X \leq 58,74$ dan berada pada kriteria baik. Berdasarkan lembar validasi ahli media diketahui bahwa ada 2 aspek yang dikembangkan menjadi 12 butir soal pernyataan yang harus diisi oleh validator ahli media. Kedua aspek tersebut meliputi aspek tampilan dan kualitas media. Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus skala lima. Adapun hasil analisis berdasarkan rumus skala lima dan penelitian yang relevan, yaitu $X > 50, 4$ (sangat Baik), $40,8 < X \leq 50$, (baik), $31, 2 < X \leq 40,8$ (cukup), $21, 6 < X \leq 31, 2$ (kurang Baik), $X < 21, 6$ (sangat kurang). Adapun hasil analisis validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Perolehan skor ahli media

Jumlah skor	Rata-rata	Rentang skor	Kategori
50	3,66	$40,8 < X \leq 50$	Baik

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi pada media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal memperoleh jumlah skor 54. Dengan rata-rata skor 4,15. Artinya media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal pada kelas IV memenuhi kategori “Baik” yang berada pada rentang skor $47, 58 < X \leq 58,74$. Berdasarkan data hasil validasi media menunjukkan bahwa kualitas media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal di sekolah dasar kelas IV memperoleh sejumlah skor 50 dengan rata-rata skor 3,66. Artinya media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal memenuhi kategori “Baik” yang berada pada rentang skor $40,8 < X \leq 50, 4$

Jumlah skor	Rata-rata	Rentang skor	Kategori
54	4,15	$44,16 < X \leq 54,48$	Baik

Angket respon siswa dilakukan untuk melihat respon peserta didik. Peneliti menggunakan 12 siswa sebagai responden terhadap media yang dikembangkan. Hasil dari angket respon siswa mendapatkan sebanyak 700. Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut didapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata skor 58, 33. Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut respon positif dengan rata-rata skor yang didapatkan dengan kategori “ Baik “.

Jumlah skor	Rata-rata	Rentang skor	Kategori
700	58,33	$47,58 < X \leq 58,74$	Baik

Dari tabel diatas, diperoleh data mengenai angket respon siswa. Untuk hasil yang diperoleh sejumlah 58,33 respon kategori “Baik” sehingga dapat dikatakan bahwa media *puzzle* geometri datar berbasis kearifan lokal di sekolah dasar pada kelas IV mendapatkan respon positif dari siswa yang berada pada rentang skor $47,58 < X \leq 58,74$

KESIMPULAN

Media *puzzle* matematika berbasis kearifan lokal pada materi geometri bangun datar dikelas IV di Sekolah Dasar yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar dari penilaian ahli media dan ahli materi dan praktisi. Respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *puzzle* hasil yang baik dengan mendapatkan skor 700 dan berada pada rentang skor 58,33.

REFERENSI

- Ayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2 : Teori Dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic Dan Reseach Institute.
- Beti, S., Uskono, I. V., Lakapu, M., Fernandez, M., & Dosinaeng, W. (2021). Analisis Konsep-Konsep Matematika Pada Oko Mama Masyarakat Kuanfatu Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Jurnal Kependidikan Matematika* , 167-176.
- Dian M. S, (2021). *Pengembangan Media Permainan Puzzle Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* (Doctoral, UIN Raden Intan Lampung).
- Enha, H.N (2015). *Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. (Doctoral Dissertation Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fatihul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Anggota Ikpai.
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research& Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- KLestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, D. F. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: Cv. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Kriswandi, W. (2013). Pengembangan Pembelajaran Matematika. *Satya Wacana*. 978-979-1098-78-1
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (*Researchand Development*).
- Muhammad. 2018. *Sumber Belajar*. Mataram: Sanabil.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* , 171-187.
- Nursyahidah, F. (2015). Penelitian pengembangan. *Penelitian dan pengembangan, 11*, 2-23.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Sleman: Grup Penerbit Cv Budi Utama.
- Suharjan Agus & Markaban. (2009). *Geometri Datar Dan Ruang Di Sd*. Yogyakarta: Sleman Kepala PPPPTK Matematika Kepala Bidang Program Dan Formasi.
- Sumarni, Sri (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Project Report. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta*.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.

Wulansari, S, Pangestika, R.R. & Ratnaningsih, A. (2022). Pengembangan Media *Puzzle* Matematika Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SDN Ketangi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 44-50

Daftar dan upload artikel melalui akun anda pada:

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/symmetry>

Alamat Redaksi:

Jl. Tamansari No 6-8 Bandung

Telp. 0224205317, Fax (022) 4263982 Bandung – 40116

E-mail: symmetrypmat@unpas.ac.id

Homepage jurnal: <http://journal.unpas.ac.id/index.php/symmetry>

Website Prodi: <http://matematika.fkip.unpas.ac.id>

Contact Person: Thesa Kandaga, HP: 081214179863