

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
ANDROID PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 050745  
PANGKALAN BRANDAN T.A 2020/2021**

**Yuni Elfiani<sup>1</sup>, Risma Sitohang<sup>2</sup>**  
*Surel : rismasitohang@gmail.com*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *android* Kelas IV SDN 050745 P. Brandan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 050745 P. Brandan sebanyak 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada tema 8 subtema 1 materi Lingkungan Tempat Tinggalku termasuk "Sangat Layak" dengan rincian nilai rata-rata yang diberikan oleh ahli media 91%. Dan nilai *post-test* siswa mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 96% yang dikategorikan dalam kriteria sangat baik, jadi dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Android*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality and effectiveness of android-based interactive learning media for Class IV SDN 050745 P. Brandan. This research is a type of research and development (Research and Development). The subjects in this study were the fourth grade students of SDN 050745 P. Brandan as many as 25 students. Data collection techniques were carried out by interviews, questionnaires, and tests. The results of this study indicate that android-based interactive learning media on the theme of 8 sub-theme 1 material for the Environment I Live in is included in "Very Decent" with details of the average value given by media experts 91%. And the post-test score of students got a percentage of learning completeness of 96% which was categorized in very good criteria, so it can be said that Android-based interactive learning media is effective.*

**Keywords:** Learning Media, *Android*

**PENDAHULUAN**

Pada saat ini seluruh dunia

termasuk Indonesia sedang terkena virus corona atau yang biasa disebut

Yuni Elfiani, Risma Sitohang: Pengembangan Media ...

COVID-19, virus ini pada mulanya terjadi pada akhir tahun 2019 berawal dari negeri China lalu menyebar keseluruh negara, dikarenakan virus ini menyebar dengan sangat cepat maka pemerintah Indonesia melakukan *Lockdown*. *Lockdown* merupakan tindakan darurat penutupan akses dari dalam maupun luar agar penyebaran virus corona tidak cepat menyebar. Akibat dari *lockdown* ini banyak perusahaan, pabrik, restoran, maupun sekolah ditutup.

Dalam hal ini agar peserta didik dapat belajar, pemerintah memberlakukan Belajar Dari Rumah (BDR). Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Walaupun begitu pembelajaran dari rumah tidak lebih baik dibandingkan belajar di sekolah, banyak dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran dari rumah, yaitu seperti anak kurang bersosialisasi, pencapaian belajar anak menurun, dan kurang termotivasi siswa belajar di rumah.

Dampak-dampak negatif tersebut timbul akibat proses belajar di rumah tidak efektif, pembelajaran tidak dilakukan seperti di sekolah dan tidak adanya media pembelajaran yang

membantu proses belajar siswa di rumah. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai suatu sarana bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, jadi guru perlu menyajikan media pembelajaran dengan baik dan sesuai agar penyampaian materi yang susah dipahami siswa dapat dengan mudah diterima siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat mengoptimalkan seluruh alat indera peserta didik agar proses belajar mengajar lebih bertahan lama dan mudah dipahami siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam kondisi saat ini ialah media teknologi, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berkembang pesat. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) banyak variasi yang dilakukan dalam pendidikan. Berkembangnya teknologi pendidikan berguna dalam memudahkan akses belajar, menambah informasi, dan membangun kreatifitas anak. Salah satu yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikembangkan melalui media berbasis android. Perangkat android dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat digunakan berbagai situasi baik di rumah maupun di

sekolah karena penggunaan android yang fleksibel.

Penggunaan media pembelajaran belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. *Smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 050747 Pangkalan Brandan pada bulan Oktober 2020, pembelajaran di sekolah ini dilaksanakan secara Daring dan Luring. Dengan sistem pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang minat dan tidak termotivasi saat belajar, masalah lain adalah tidak adanya media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk siswa belajar dirumah pada masa pandemi COVID 19 ini, serta belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat memberikan interaksi pengguna dengan media tersebut untuk mempermudah proses pembelajaran.

Melihat keadaan pembelajaran pada masa COVID-19 saat ini maka pengembangan media pembelajaran

berbasis android sudah sejak lama digunakan. Penggunaan media pembelajaran

interaktif berbasis android membuat pembelajaran tematik menjadi lebih menarik dan sesuai kebutuhan pada saat ini. Dengan adanya media ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran yang optimal dan penggunaan media pembelajaran yang fleksibel.

#### **METODE PENELITIAN**

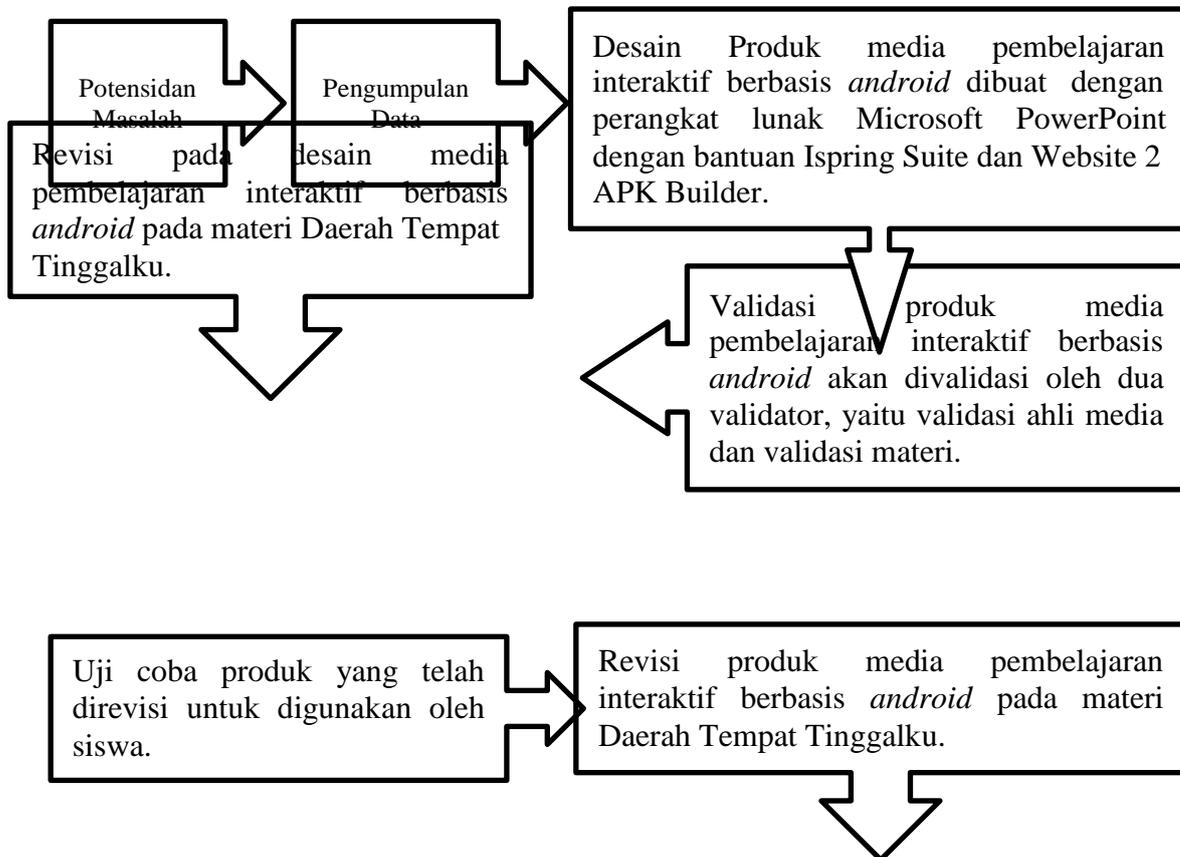
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research & Development (R & D)*. Menurut Sugiyono (2019:297) “penelitian pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut Saputro (2016:7) “metode *Research & Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut”. Dari pendapat ahli tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu penelitian dan pengembangan (*R & D*) adalah penelitian yang menghasilkan produk dan mengembangkan produk yang sudah ada untuk mengetahui efektifitas suatu produk. Berdasarkan penelitian tersebut, penelitian bertujuan mengembangkan dan menghasilkan

produk media pembelajaran interaktif berbasis android pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV Sekolah dasar.

Model penelitian yang penulis pilih yaitu model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono, yang mana menurut penulis 10 tahapan dari Sugiyono lebih mudah untuk dipahami. Tetapi peneliti hanya menggunakan tujuh tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, karena produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050745 Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat pada siswa kelas IV sekolah

menggunakan penelitian dengan skala besar membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama dan adanya pandemi COVID-19 saat ini menyulitkan peneliti melakukan penelitian dengan skala besar. Adapun 7 tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang disampaikan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono ialah 1) Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) Desain dasar pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV SD Negeri 050745 Pangkalan Brandan. Jumlah siswa sekolah dasar kelas IV sebanyak 25 orang siswa.



Produk Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Daerah Tempat Tinggalku

**Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Produk**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1, kelas IV sekolah dasar. Media ini bertujuan agar dalam proses penyampaian materi kepada siswa guru lebih mudah penyampaiannya, dengan adanya bantuan animasi yang dibuat sendiri maupun yang diperoleh dari internet, tanpa harus membeli alat peraga yang mahal dan juga penggunaan media ini dapat digunakan dimana pun dan kapan pun siswa belajar tanpa harus disekolah.

Media ini dibuat dari perangkat lunak yaitu Microsoft PowerPoint, Ispring Suite 8, dan website 2 APK Builder. Melalui perangkat lunak tersebut peneliti merancang dan memasukkan materi-materi pembelajaran pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1, kelas IV sekolah dasar. Dalam perancangannya media pembelajaran interaktif berbasis *android* dilakukan beberapa tahapan, yaitu membuat kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi pelajaran, video pembelajaran serta evaluasi untuk peserta didik.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan

berpedoman pada penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari menghitung skor-skor hasil angket ahli media, angket ahli materi dan angket tanggapan guru. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dan hasil kritik dan saran dari validasi ahli materi, validasi ahli media dan ahli soal.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui pengumpulan data, peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono, 2019: 224).

Instrument yang dipakai dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan instrument non tes yaitu bentuk angket terstruktur. Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari menghitung skor-skor hasil angket ahli media, angket ahli materi dan angket tanggapan guru.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang peneliti kembangkan menggunakan model pengembangan

Sugiyono

yang dimodifikasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Adapun tahapan penelitian meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di memanfaatkan buku cetak sebagai media pembelajaran dan sumber belajar, hal ini dikarenakan keterbatasan proses belajar, karena belajar dilakukan di rumah guru tersebut sehingga guru hanya memanfaatkan buku tematik yang ada. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal dan juga guru jarang menerapkan media untuk menunjang proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya ialah pengumpulan data, dalam hal ini peneliti mengumpulkan data yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah yaitu tema yang dipakai. Adapun tema yang dipakai yaitu tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 materi Lingkungan Tempat Tinggalku. Kompetensi dasar nya adalah Bahasa Indonesia dan IPA. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia nya adalah 3.9. mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9. menyampaikan hasil-hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan dan tulis. Sedangkan

SD Negeri 050745 Pangkalan Brandan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring maupun luring, beberapa orang tua siswa memiliki *handphone* untuk membantu proses pembelajaran ini artinya berpotensi untuk

mengembangkan

media pembelajaran interaktif berbasis *android*, yang menjadi masalah ialah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *handphone*, guru hanya

kompetensi dasar IPA adalah 3.4. menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dan 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

Selanjutnya adalah tahapan desain produk menurut Rasyid dkk (2016) dalam jurnalnya mengatakan tahap desain adalah tahap ini lebih difokuskan kepada hasil yang telah didapatkan pada tahap investigasi awal, kemudian dirancang solusinya. Pada tahap desain produk ini peneliti terlebih dahulu mendapatkan materi lalu langkah pertama yang dilakukan adalah memasukkan materi pembelajaran ke dalam Microsoft PowerPoint, langkah kedua membuat soal dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite, langkah ketiga selanjutnya merubah bentuk file PPT menjadi HTML 5 dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite, langkah terakhir tahap akhir file HTML 5 tersebut di konversikan menjadi \*.apk dengan menggunakan aplikasi Website 2 APK Builder. Dan

produk sudah dapat digunakan dalam *handphone*. Pada tahap validasi desain, menurut Sugiyono (2019:302) “validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak”. Untuk pada tahapan ini ahli media memberikan penilaian 91% yang jika dikonversikan data kedalam data kualitatif termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan ahli materi mendapatkan nilai 98%, yang dikonversikan dalam data kualitatif termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dan ahli soal juga memberikan beberapa revisi terhadap soal, setelah direvisi soal dapat digunakan. Berdasarkan nilai dan saran ketiga validator media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang peneliti kembangkan sudah layak digunakan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yaitu penelitian Putri Latifatun Nadhifah yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Berbasis Android Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar” yang mana hasil penelitian tersebut mendapat nilai hasil rata-rata 89,4% dengan kategori sangat praktis yang artinya secara umum siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis android ini dan siswa sudah dapat mengerjakan soal yang ada pada media dan respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran ini memperoleh nilai

Kelas V Sekolah Dasar” menunjuk hasil bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan dapat dikatakan layak dengan perolehan nilai hasil validasi ahli materi memperoleh skor keseluruhan dengan persentase 100% dan termasuk dalam kategori sangat layak dan nilai hasil validasi ahli media memperoleh skor keseluruhan dengan persentase 100% dan termasuk dalam kategori sangatlayak.

Pada tahap uji coba produk, siswa diberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* didapat nilai rata-rata 82,2% yang dikategorikan sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru terhadap media mendapat nilai 86% yang dikategorikan sangat praktis. Dari hasil tersebut didapat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* praktis digunakan untuk proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Maulidia Annisa & Masniladevi yang berjudul “PengembanganMedia Pembelajaran 91,67% yang artinya media sangat praktis dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif apabila kriteria ketuntasan belajar klasikal dalam kategori baik, dari hasil penelitian nilai *post-test* siswa didapat persentase 96% yang termasuk dalam kategori sangat baik, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis *android* efektif digunakan dalam proses

pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung peneliti sebelumnya, yaitu penelitian Fahmi Saifudin, dkk yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD” hasil penelitian tersebut mampu meningkatkan pemahaman tentang pelajaran sumber energi dan membuat siswa tidak jenuh dengan pelajaran yang selalu menggunakan modul serta efektifitas media pembelajaran ini sudah teruji, dimana hasil pre-test dan post-test siswa terdapat peningkatan nilai sebesar 100% yang berdasarkan kriteria termasuk dalam kriteria yang efektif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada tema 8 subtema 1 Kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SDN 050745 P. Brandan T.A 2020/2021” ini sudah berhasil dikembangkan yang dibantu dengan Microsoft PowerPoint, aplikasi Ispring Suite, dan aplikasi Website 2 APKBuilder.
2. Adapun kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android*, yaitu ahli media

memberikan penilaian 91% yang dikategorikan sangat layak, ahli materi memberikan penilaian 98%. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbasis *android* layak dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar mandiri.

3. Hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* sebesar 82,2% yang termasuk dalam kategori praktis. Sedangkan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *android* sebesar 86% yang dikategorikan sangat praktis. Artinya media pembelajaran berbasis *android* praktis atau mudah saat digunakan siswa.
4. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *android*, dilihat dari hasil nilai *post-test* yang mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 96% yang dikategorikan dalam kriteria sangat baik, jadi dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* efektif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, M., & Masniladevi. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3018-3025.
- Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknik*

- Kurikulum 2013 di SD.* Jakarta: Kemendikbud.
- Khuzaini, N., & Tri, Y. S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Segiempat dan Segitiga. “*Strategi dan Implementasi Pendidikan Jaringan Kelas IX. Jurnal Media Indonesia*, 14 (1),15-20.
- Masindan, dkk. 1987. *Sastra Lisan Melayu Langkat.* Jakarata : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Monemi, R., dkkku. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Power Point* Disertai Game Kuis *Course Maze* Pada Materi Sistem Eksresi Unuk Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Biosains*, 1(2),252-260.
- Nadhifah, P. L. 2020. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dan Disertasi*). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Subekti, Ari. 2016. *Tema 8 Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas IV.* Pusat Kurikulum dan Perukuan Kemendikbud.
- Subekti, Ari. 2016. *Tema 8 Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas IV.* Pusat Kurikulum dan Perukuan Kemendikbud.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0”* (pp. 178-183). Yogyakarta : Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional.
- Kuswanto, J., & Ferri, R. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1*, 12-23.
- Rasyid, M., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80.
- Saifudin, M.F. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1),68-77.
- Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilana, R. & Cepi, R. 2009. *Media Pembelajaran*
- H*  
*akikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Tambunan, Rustam Efendi, & Edim Sinuraya. 2014. Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan

- Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMKNegeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 1-13
- Tersiana, A. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Yogyakarta.
- Tirtoni, F. 2018. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Penerbit Umsida Press.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemograman Multi media Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widjayanti, W. R., dkk. 2016. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13 (1), 101- 112.