

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR

Riva Aulia¹, Maryana², Erna Isfayani^{3*}, Fajriana⁴, Wulandari⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi S1 Pendidikan Matematika FKIP UNIMAL

email : ^{2*} ernaisfayani@unimal.ac.id

* Korespondensi penulis

Abstrak

Media Pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih praktis dalam memahami materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar yang layak dan praktis untuk digunakan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah 2 ahli media, 2 ahli materi, uji coba terbatas 6 peserta didik, dan uji coba lapangan 24 peserta didik. Hasil dari penelitian ini validasi ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 96,67 % dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan validasi ahli materi sebesar 89,14% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan dari hasil tanggapan atau pengisian angket kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa dengan persentase sebesar 86,44% dengan kriteria sangat praktis. Pada pengisian angket kelompok besar (24 siswa) dengan persentase sebesar 93,38% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik berbasis (LKPD) *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII layak dan praktis digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran matematika.

Kata kunci: Bangun Datar, *Guided Discovery Learning*, LKPD, Segi Empat

Abstract

Learning media plays an important role in the implementation of learning, one of which is the Learner Worksheet (LKPD). LKPD is expected to be an alternative to improve student learning outcomes so that students are more practical in understanding the material. The purpose of this research is to develop a Guided Discovery Learning-based Learner Worksheet (LKPD) on Flat shapes material that is feasible and practical to use. This type of research is Research and Development (R&D) with the 4D model, namely defining (define), designing (design), developing (develop), and disseminating (disseminate). The subjects in this study were 2 media experts, 2 material experts, a limited trial of 6 students, and a field trial of 24 students. The results of this study are media expert validation with a feasibility percentage of 96.67% with very feasible criteria. Based on material expert validation of 89.14% with very feasible criteria. Practicality from the results of responses or filling out a small group questionnaire consisting of 6 students with a percentage of 86.44% with very practical criteria. In filling out the large group questionnaire (24 students) with a percentage of 93.38% with very practical criteria. Thus the Guided Discovery Learning-based Learner Worksheet (LKPD) on grade VII Flat Shapes material is feasible and practical to use as teaching media in the mathematics learning process.

Keywords: Flat Shape, *Guided Discovery Learning*, LKPD, Rectangles

Cara menulis sitasi : Aulia, R., Maryana, Isfayani, E., Fajriana, & Wulandari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Guided Discovery Learning* pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 355-362.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tahapan usaha untuk mengukir kreativitas setiap individu dalam meningkatkan mutu di sekolah. Sekolah adalah salah satu perantara dalam memperoleh pendidikan,

salah satunya yang kita pelajari yaitu pelajaran matematika. Matematika merupakan suatu cabang ilmu pendidikan yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas manusia (Nasution, 1982). Matematika adalah salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa matematika merupakan pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari (Sarwoedi, 2018). Menurut Hudoyo (Sari, 2021) Pembelajaran matematika di sekolah membantu siswa menghadapi situasi kehidupan yang berubah dan dunia yang terus berkembang dengan mempraktikkannya berdasarkan pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif. Pada pelajaran matematika, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar. Media yang digunakan berupa LKPD yang diberikan kepada peserta didik yang berfungsi untuk melakukan pengamatan, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep terkait matematika (Basri, 2020).

Matematika yang bersifat abstrak menyebabkan siswa tidak tertarik dalam mempelajari matematika (Mulbasari, 2021a). Matematika merupakan mata pelajaran yang menurut siswa sulit, tidak menarik, dan membosankan. Sehingga siswa kurang berminat dalam mempelajari matematika, oleh sebab itu peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Permasalahan siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: Strategi pengajaran guru yang digunakan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan minat siswa menjadi rendah. Selain itu kegiatan pembelajaran matematika belum efektif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas hal ini sejalan dengan pendapat Istiqlal (2017). Seiring dengan perkembangan belajar siswa tersebut, diperlukan usaha inovatif untuk mengembangkan media yang efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 9 Lhokseumawe terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: penggunaan media yang kurang efektif seperti guru jarang menggunakan LKPD, model pembelajaran guru yang digunakan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan minat siswa menjadi rendah, hanya menggunakan buku yang disediakan oleh pemerintah sebagai satu-satunya media pembelajaran, dan siswa sulit dalam memahami materi pembelajaran matematika. Seiring dengan perkembangan belajar siswa, sehingga diperlukan strategi dan inovasi untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena seperti saat ini yang kita ketahui bahwa siswa akan mudah bosan ketika seorang guru hanya menyampaikan materi tanpa melibatkan siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik menurut peneliti yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dimana pembelajaran menggunakan LKPD dapat langsung melibatkan siswa dalam pengerjaannya (Desrina, 2022). Hal ini selaras dengan penelitian Valencia (2019b) termasuk dalam kategori yang menunjukkan bahwa pengembangan LKPD sangat efektif dan tuntas dalam pembelajaran matematika.

LKPD yang menarik mampu membangkitkan ketertarikan dan menjadi dorongan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Desrina, 2022) dan sejalan menurut Suryaningsih (2021) pengembangan LKPD merupakan suatu tuntutan yang diperlukan untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu LKPD yang menarik atau menggunakan suatu cara belajar yang baru tentunya menggunakan model pembelajaran agar siswa tersebut mudah dalam memahami alur LKPD tersebut. Model pembelajaran sangat banyak yang dapat digunakan oleh guru, dan peneliti tertarik menggunakan model *Guided Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan Terbimbing).

Menurut Aini (2013) melalui model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) peserta didik belajar secara mandiri melalui percobaan dan pengamatan sederhana dan tanya jawab yang bersifat membangun pada proses pembelajaran penemuan konsep. Penggunaan model *Guided Discovery Learning* sangat mendukung untuk digunakan pada materi Bangun Datar yang dapat menemukan rumus berdasarkan LKPD yang telah disusun oleh peneliti. Siswa menjadi lebih aktif saat menemukan sesuatu yang baru dan cenderung lebih penasaran untuk berfikir, bertanya dan mengungkapkan pendapat kepada guru.

METODE

Jenis Penelitian dan Tempat Penelitian

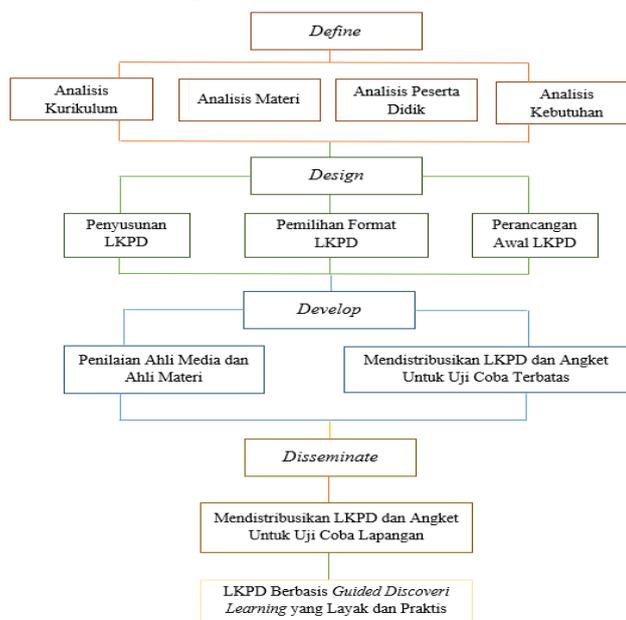
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 9 Lhokseumawe kelas VII dan waktu penelitian yaitu pada semester ganjil 2023/2024. Peneliti memilih tempat penelitian di SMP Negeri 9 Lhokseumawe karena peneliti melihat bahwa sarana dan prasarana yang memadai tapi sangat jarang digunakan.

Subjek/ Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik berbasis metode *Guided Discovery Learning*. Pengembangan dilakukan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar tahun ajaran 2023/2024.

Prosedur

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model 4-D (*four D models*) menurut Fajri (2017) yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Secara umum prosedur pelaksanaan dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini dilakukan, peneliti memaparkan empat analisis yaitu analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis kebutuhan.

a. Analisis kurikulum

Berdasarkan wawancara dengan guru yang mengajar di kelas VII SMPN 9 Lhokseumawe kegiatan pembelajaran di kelas masih sangat jarang menggunakan perangkat pembelajaran berupa LKPD, dan guru hanya menggunakan buku paket pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket di perpustakaan.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang sulit dimengerti peserta didik, berdasarkan wawancara dengan pendidik yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe bahwa materi bangun datar hanya memberi gambaran secara mengambang atau bisa dibilang hanya mengandalkan buku paket.

c. Analisis peserta didik

Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakter peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Hasil observasi dan wawancara yaitu peserta didik memiliki kemauan belajar rendah karena peserta didik cenderung pasif dan kurang berpartisipasi ketika pembelajaran matematika berlangsung.

d. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, media ajar yang masih kurang selera peserta didik cenderung pasif dan kurang berpartisipasi.

2. Tahap Perancangan (*design*)

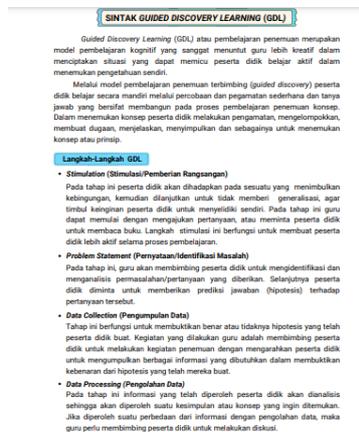
Pada tahap ini peneliti mulai merancang LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* pada bangun datar untuk dikembangkan. Tahap perencanaan ini terdapat tiga langkah yang dilakukan yaitu penyusunan LKPD, pemilihan format LKPD, dan perencanaan awal LKPD.



Gambar 2. Sampul Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Gambar di atas menunjukkan sampul dari LKPD yang peneliti ciptakan yaitu peneliti mendesain menggunakan aplikasi Canva. Peneliti menggunakan latar berwarna biru. Selanjutnya peneliti membuat judul LKPD Bangun Datar Segi Empat karena sesuai dengan isi LKPD tersebut, dan

menambahkan gambar dari bangun datar pada cover LKPD. Sejalan menurut (Luthfi, 2022) bahwa LKPD digunakan untuk memudahkan pemahaman konsep bagi peserta didik, peneliti menyajikannya dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna menarik.



Gambar 3. Penjelasan *Guided Discovery Learning*

Gambar di atas menjelaskan tentang metode yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan LKPD, peneliti memilih latar putih untuk penjelasan metodenya dan ada penambahan beberapa warna sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Destrini (2019) *Guided Discovery Learning* yaitu menemukan konsep peserta didik dalam melakukan pengamatan, mengelompokkan, membuat dugaan, menjelaskan, menyimpulkan dan sebagainya untuk menemukan konsep atau prinsip. Salah satu kelebihan dari LKPD ini adalah menggunakan *metode Guided Discovery Learning* yang cocok dengan materi Bangun datar dimana metode ini mengarahkan siswa untuk menemukan rumus sendiri dari beberapa aktivitas yang diberikan oleh peneliti.



Gambar 4. Bagian Isi LKPD

Gambar di atas merupakan bagian isi dari LKPD yang terdiri dari aktivitas yang dikerjakan oleh peserta didik, peneliti tetap memilih latar berwarna putih serta dikombinasikan dengan warna biru dan pink agar peserta didik lebih tertarik dalam memahami isi dari LKPD. Kelebihan dari LKPD yang peneliti buat ini adalah setiap aktivitas langsung tercantum langkah-langkah dari model *Guided Discovery Learning*, bagian pertama atau *Stimulation* peneliti membuat video agar peserta didik lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran. LKPD merupakan bahan ajar yang berisikan materi pembelajaran, inti sari, atau rangkuman, serta petunjuk pelaksanaan pembelajaran yang seharusnya

dikerjakan dan dipecahkan oleh peserta didik yang mengacu pada pencapaian kompetensi dasar (Mulbasari dkk., 2021b).

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam tahap pengembangan LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* yaitu penilaian para ahli, revisi LKPD, dan uji coba terbatas.

a. Penilaian Para Ahli

Penilaian para ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi, berikut penilaian para ahli:

Hasil Validator Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dua orang ahli yaitu 2 dosen Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh dan 2 pendidik matematika di SMP N 9 Lhokseumawe. Berikut hasil penilaian validasi dari dua ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Komponen	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
Aspek Kelayakan Kefrafikan	4,83	96,66	Sangat Layak
Rata-rata	4,83	96,66	Sangat Layak

Sumber: Modifikasi (Susanti, 2020)

Berdasarkan tabel di atas, persentase Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe penilaian validasi ahli media memperoleh rata-rata sangat layak pada setiap komponennya. Dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe sangat valid dan dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

Hasil Validator Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dua orang ahli yaitu salah satu dosen Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh dan salah satu Guru Matematika di SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Berikut hasil penelinaian validasi dari dua ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
Aspek Kelayakan Isii	4,22	84,44	Sangat Layak
Aspek Penilaian GDL	4,75	85	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan LKPD	4,9	98	Sangat Layak
Rata-rata	4,62	89,14	Sangat Layak

Sumber: Modifikasi (Susanti, 2020)

Tabel di atas, persentase Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe penilaian validasi ahli materi memperoleh rata-rata sangat layak pada setiap komponennya. Pada komponen kelayakan isi memperoleh persentase sebesar 84.44% dengan kategori sangat layak, kemudian untuk komponen penilaian *Guided Discovery Learning* memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid dan komponen kebahasaan LKPD memperoleh presentase sebesar

98% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada Bangun Datar kelas VII di SMP Negeri 9 Lhokseumawe sangat valid dan dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

b. Revisi Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar/saran dari validator terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII di SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Berikut adalah hasil revisi yang telah dilakukan peneliti:

c. Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas dilakukan untuk menyempurnakan produk, dengan mengambil sampel 6 orang peserta didik dari kelas VIII-1 SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Hasil uji coba terbatas yang diberikan kepada 6 peserta didik memperoleh rata-rata 86,44% dengan kriteria sangat praktis, sehingga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun datar di SMP Negeri 9 Lhokseumawe dapat digunakan setelah perbaikan sesuai dengan saran peserta didik uji coba terbatas.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) menurut (Fajri & Taufiqurrahman, 2017)

Pada tahap penyebaran ini dilakukan uji lapangan yaitu dilakukan pada kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Lhokseumawe dengan jumlah 24 peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 20 September sampai 22 September 2023 dengan tujuan untuk melihat produk praktis atau tidaknya sesuai dengan tanggapan peserta didik pada penyebaran ini. Berdasarkan hasil persentase dari 24 peserta didik diperoleh rata-rata persentase 93,38 % dengan kriteria sangat praktis. Sesuai dengan hasil tanggapan peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VIII-2 di SMP Negeri 9 Lhokseumawe yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria sangat valid dan mendapat tanggapan positif dari peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil dan pembahasan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII di SMP Negeri 9 Lhokseumawe dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Lember Kerja Peserta Didik Berbasis *Guided Discovery Learning* pada Materi Bangun Datar Kelas VII dari hasil angket validasi ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 96,67 % dengan kriteria sangat layak. Dan berdasarkan validasi ahli materi terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar dengan persentase kelayakan sebesar 89,14% dengan kriteria sangat layak.
2. Kepraktisan dari hasil tanggapan atau pengisian angket uji coba terbatas yang terdiri dari 6 orang siswa dengan persentase kepraktisan sebesar 86,44% terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar dengan kriteria sangat praktis. Dan berdasarkan hasil tanggapan peserta didik atau pengisian angket uji coba lapangan (24 siswa) terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Guided Discovery Learning* pada materi Bangun Datar kelas VII dengan persentase kepraktisan sebesar 93,38% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2013). Model penemuan terbimbing (guided discovery) pada pembelajaran IPA terpadu tipe webbed dengan tema biopestisida. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 1(02).

- Basri, B. T. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar. . *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 173-182.
- Desrina, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMPN 4 Lintau Buo Utara.
- Destrini, H. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1), 13–21.
- Fajri, K. &. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1–15.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Luthfi, H. &. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98–109.
- Mulbasari, A. S. (2021a). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 2(2), 28–34.
- Nasution. (1982). A. H. In *Landasan Matematika*. Indonesia: Bhratara Karya Aksara.
- Sari, P. H. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(2), 147-157.
- Sarwoedi, M. D. (2018). Efektivitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaningsih, S. &. (2021). Pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256–1268.
- Valencia, U. D. (2019b). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Guided Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smp Negeri 1 Bengkulu Tengah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 2(1), 51-57.