

“GUESS GEOMETRY”: MEDIA PENUNJANG APERSEPSI KONSEP KESEBANGUNAN DAN KEKONGRUENAN BANGUN DATAR

Doni Setya Darmawan¹, Galih Setiawan², Nazalia Rahma³, Devi Dwi Jayanti⁴, Husnul Khotimah⁵, Lailatul Fitria⁶

¹ MTs Darun Najah, Yayasan Pendidikan dan Sosial Darun Najah Banyuwangi

^{2,3,4,5,6} Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas PGRI Banyuwangi

email korespondensi: donisetyadarmawan@gmail.com

Diterima: 11-05-2026, Revisi: 13-05-2026, Diterbitkan: 15-06-2026

ABSTRAK

Rentang waktu yang cukup lama antar-materi memberikan kemungkinan siswa lupa dengan konsep bangun datar. Untuk itu, diperlukan cara guna mengingatkan kembali siswa dengan materi, salah satunya dengan menggunakan media permainan. Tujuan penelitian ini untuk menerapkan media “*Guess Geometry*” dalam proses apersepsi konsep bangun datar segiempat dan segitiga sebagai dasar pembelajaran konsep kesebangunan dan kekongruenan. Subjek adalah enam siswa kelas VII di salah satu MTs di Banyuwangi yang berkemampuan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dan dibantu instrumen pedoman observasi dan pedoman wawancara. Data dianalisis secara kualitatif dengan model Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan 3 subjek dapat memenuhi indikator kemenangan dengan menebak 3 hingga 5 bangun datar secara tepat dalam waktu kurang dari 30 menit. Adapun 3 subjek lainnya menunjukkan miskonsepsi terhadap sifat-sifat bangun datar yang mirip. Walaupun demikian, media dapat digunakan sebagai penunjang proses apersepsi konsep kesebangunan dan kekongruenan dengan bimbingan guru, terutama bagi siswa dengan kemampuan rendah dan sedang.

Kata kunci: Bangun Datar, *Guess Geometry*, Media Permainan, Kesebangunan dan Kekongruenan.

ABSTRACT

The long time span between materials makes it possible for students to forget the concepts of two-dimensional shapes. Therefore, a method is needed to remind students, one of which is by using game media. The purpose of this study was to apply the “Guess Geometry” media in the apperception process of the concept of quadrilaterals and triangles as a basis for learning the concept of similarity and congruence. The subjects were six seventh-grade students at one of the Islamic Junior High Schools in Banyuwangi with high abilities. This study used qualitative methods. Data collection was carried out using observation, interviews, and documentation methods. The

researcher acted as the main instrument and was assisted by observation and interview guidelines. Data were analyzed qualitatively using the Miles & Huberman model. The study resulted in 3 subjects winning according to the indicator by guessing 3 to 5 two-dimensional shapes correctly in less than 30 minutes. The other 3 subjects showed misconceptions about the properties of similar two-dimensional shapes. Nevertheless, the media can be used to support the apperception process of the concept of similarity and congruence with teacher guidance, especially for students with low and medium abilities.

Keywords: *Game Media, Guess Geometry, Similarity and Congruence, Two-dimensional Shapes*

Pendahuluan

Kesebangunan dan kekongruenan merupakan salah satu materi yang ada dalam elemen konten geometri (Kemendikdasmen, 2025a). Menurut Hariastuti (2018), kesebangunan adalah keserupaan bentuk bangun datar dengan ukuran yang sebanding, sedangkan kekongruenan adalah keserupaan bentuk dan ukuran antar-bangun datar. Konsep tersebut diperjelas oleh Safitri (2020) dengan pemahaman bahwa dua atau lebih bangun datar dikatakan sebangun jika memiliki perbandingan panjang sisi-sisi yang bersesuaian dan besar sudut-sudut yang bersesuaian sama, sedangkan dua atau lebih bangun datar dikatakan kongruen jika memiliki bentuk dan ukuran yang sama. Akibatnya, dua atau lebih bangun datar yang sebangun belum tentu kongruen, dan dua atau lebih bangun datar yang kongruen sudah pasti sebangun. Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa untuk mempelajari konsep kesebangunan dan kekongruenan, siswa harus sudah memahami konsep bangun datar terlebih dahulu.

Bangun datar adalah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis (Wijaya dkk., 2023). Bangun datar mulai diajarkan di fase A dengan pengenalan bentuknya, dilanjutkan di fase B dengan mendeskripsikan ciri bentuknya, dan di fase C diajarkan menentukan keliling dan luasnya (Kemendikdasmen, 2025a). Lebih lanjut dijelaskan bahwa konsep bangun datar menjadi materi prasyarat untuk mempelajari elemen geometri di fase D, sehingga konsep bangun datar menduduki predikat materi yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Selain itu, Asesmen Nasional yang dilengkapi dengan Tes Kemampuan Akademik (TKA) juga memuat tagihan tentang konsep kesebangunan dan kekongruenan bangun datar di tingkat SMP/MTs/Sederajat (Kemendikdasmen, 2025b). Artinya, materi ciri-ciri bangun datar diberikan pada fase B, dibutuhkan kembali di fase D sebagai materi prasyarat untuk memahami konsep kesebangunan dan kekongruenan.

Rentang waktu yang cukup lama antar-materi tersebut memberikan kemungkinan siswa lupa dengan konsep bangun datar. Menurut Dwidarti dkk. (2019), kesulitan siswa memahami materi karena kebanyakan siswa cenderung lupa dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini dialami juga oleh siswa kelas VII di salah satu MTs di Banyuwangi. Guru kesulitan memulai penyampaian konsep kesebangunan dan kekongruenan karena siswa sudah lupa dengan konsep bangun datar (khususnya segiempat dan segitiga). Untuk itu, konsep bangun datar perlu diulang kembali sebagai apersepsi sebelum mempelajari materi kesebangunan dan kekongruenan.

Apersepsi merupakan aktivitas mengingatkan kembali siswa pada materi prasyarat yang menunjang konsep yang akan dipelajari berikutnya. Hal ini sesuai yang dikemukakan Octaviani dkk. (2020), apersepsi merupakan kegiatan awal dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengontruksikan pemikiran siswa agar mampu memahami pelajaran secara runtut dan terstruktur. Keabstrakan konsep-konsep dalam matematika memunculkan kesulitan dalam memahami konsep berikutnya, jika materi prasyarat belum dikuasai. Salah satu konsep yang dianggap abstrak dan memunculkan kesulitan pemahaman adalah bangun datar. Saputro & Khusna (2021) menjelaskan bahwa kesulitan yang banyak dialami siswa pada materi bangun datar karena sifatnya yang abstrak. Untuk itu, diperlukan cara guna mengingatkan kembali siswa dengan materi bangun datar, salah satunya dengan menggunakan media permainan.

Media adalah wadah dari pesan yang ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran (Daniyati dkk., 2023). Media yang digunakan dalam pembelajaran harus bersifat interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk belajar (Kaniawati dkk., 2023). Media berbasis permainan telah banyak digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya bangun datar. Media "*Uno Math*" memuat konsep luas bangun datar dan diketahui sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Harahap dkk., 2022). Media "*SUSI: Susun Sisi*" dikembangkan dalam kerangka konsep bangun datar dan dinyatakan sangat praktis oleh siswa selaku pengguna media (Ardhianti dkk., 2025). Media "*MOBADA: Monopoli Bangun Datar*" dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar (Alfina dkk., 2025). Media "*GEBATA: Geometri Bangun Datar*" memuat konsep bangun datar meliputi ciri-cirinya (Puspitasari dkk., 2025).

"*Guess Geometry*" merupakan media permainan memuat konsep bangun datar dan bangun ruang yang dikembangkan pada tahun 2025 dengan tujuan menguatkan konsep ciri-ciri bangun datar dan bangun ruang. Media "*Guess Geometry*" dikembangkan oleh Darmawan & Hariastuti (2025), serta mendapat hak cipta dengan nomor sertifikat EC002025160479. "*Guess Geometry*" berbasis permainan "*Guess Who*" yang diadaptasi untuk konsep-konsep karakteristik bangun datar dan ruang. Karakter pada permainan "*Guess Who*" (seperti pada Gambar 1) diubah menjadi bangun datar dan bangun ruang. Adapun penyebutan ciri-ciri fisik karakter diubah menjadi ciri-ciri bangun datar dan bangun ruang. Namun, karena kebutuhan untuk mengingatkan kembali siswa pada materi bangun datar segiempat dan segitiga, maka media ini dimodifikasi kembali dengan menghilangkan bagian bangun ruang.



Gambar 1. Permainan "Guess Who" (Sumber: YouTube Channel GoDuplo TV)

Media "*Guess Geometry*" diterapkan pada siswa kelas VII salah satu MTs di Banyuwangi yang memiliki kendala dalam mengingat kembali konsep bangun datar. Namun, penerapan tersebut difokuskan pada siswa dengan kemampuan tinggi (berdasarkan hasil belajar matematika sebelumnya). Pemilihan tersebut dilakukan karena siswa dengan kemampuan sedang dan rendah cenderung kurang berminat melakukan permainan yang mengharuskan mereka mengingat kembali pembelajaran tentang sifat-sifat bangun segiempat dan segitiga yang telah lampau. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini ditujukan untuk menerapkan media "*Guess Geometry*" sebagai media penunjang apersepsi konsep kesebangunan dan kekongruenan. Penelitian dilakukan karena adanya kesenjangan yang seharusnya siswa sudah paham dan dapat menggunakan konsep bangun datar tersebut untuk memahami konsep kesebangunan dan kekongruenan. Penelitian ini memuat kebaruan dari media yang digunakan, serta dianggap penting dilakukan sebagai salah satu alternatif untuk mengingatkan kembali siswa pada materi bangun datar yang sebelumnya diterima siswa di SD/MI.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (1992), penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata dan setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan permainan "*Guess Geometry*" sebagai media penunjang apersepsi konsep kesebangunan dan kekongruenan, khususnya pada materi segiempat dan segitiga.

Permainan "*Guess Geometry*" merupakan media pembelajaran berbasis permainan tebak-tebakan yang difungsikan untuk menguatkan pemahaman konsep geometri, khususnya sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang (Darmawan & Hariastuti, 2025). Tujuan permainan ini adalah untuk menebak nama bangun yang sesuai dengan sifat-sifat yang tertulis pada kartu. Media ini terdiri dari dua buah papan yang masing-masing memiliki 24 panel bergambar bangun datar segitiga dan segiempat, serta 24 kartu yang memuat sifat-sifat tiap bangun datar, seperti tampak pada Gambar 2.



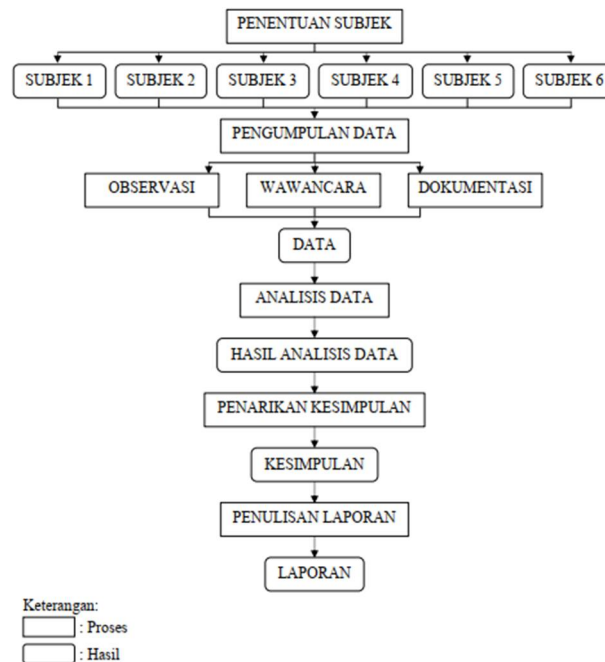
Gambar 2. Media Permainan "*Guess Geometry*" (Dokumentasi Peneliti)

Permainan dilakukan oleh dua orang yang duduk saling berhadapan di depan papan mediannya. Semua panel pada papan media dibuka. Penanda skor diatur pada posisi "0". Sebelum bermain, dapat disepakati waktu berakhir permainan atau pada skor minimal untuk penentuan pemenang. Urutan pemain ditentukan dengan cara suit. Permainan diawali dengan kedua pemain mengambil masing-masing satu kartu secara acak. Pemain pertama menebak bangun yang ada pada kartu yang dipegang pemain kedua dengan cara menyebutkan sifat-sifat bangunnya. Pemain kedua akan menjawab "iya" jika sifatnya sesuai, dan "tidak" jika sifatnya tidak sesuai. Jika pemain pertama mendapat jawaban "iya", maka ia harus menutup semua panel yang tidak

sesuai dengan sifat bangun yang disebutkannya, dan sebaliknya. Misal: sifat yang disebutkan adalah "memiliki tiga sisi". Jika dijawab "iya" oleh pemain kedua, maka pemain pertama akan menutup semua panel yang memuat bangun segiempat. Jika dijawab "tidak", maka semua panel yang memuat segitiga akan ditutup. Selanjutnya giliran pemain kedua menebak dengan cara menyebutkan sifat-sifat bangun yang dimaksud. Dan seterusnya sehingga tersisa dua panel yang sesuai dengan kartu. Permainan dilanjutkan hingga diperoleh pemenang sesuai kesepakatan penentuan pemenang di awal permainan.

Pada penelitian ini, ketentuan pemenang permainan diatur sebagai berikut: 1) dapat menyebutkan ciri-ciri bangun datar (tidak asal menebak bangun); 2) dapat memperoleh skor (banyak bangun) yang telah disepakati; dan 3) dapat mencapai skor lebih cepat. Penelitian dilakukan dengan subjek enam siswa kelas VII salah satu MTs di Banyuwangi, yang terdiri dari dua siswa laki-laki dan empat siswa perempuan dengan kriteria berkemampuan tinggi dalam memahami materi matematika dan telah menerima materi konsep bangun datar di jenjang sekolah dasar. Subjek dipilih secara *purposive*. Kemampuan siswa ditentukan melalui nilai matematika di raport semester ganjil. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dan dibantu instrumen pendukung berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Data dianalisis secara kualitatif dengan model Miles & Huberman, yang memuat tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penerapan media dalam penelitian ini adalah setiap siswa dapat menebak dengan benar minimal tiga bentuk bangun datar sesuai sifat-sifat yang disebutkan, dalam waktu yang ditetapkan. Adapun alur penelitian ditunjukkan dalam Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Secara khusus dalam penelitian ini, pemenang ditentukan dengan indikator dapat menebak 3 hingga 5 bangun dalam waktu maksimal 30 menit. Subjek dibagi menjadi 3 kelompok yang ditentukan secara acak, namun tetap sesuai jenis kelamin. Masing-masing kelompok memiliki kesepakatan batas skor untuk menentukan pemenang. Tiap kelompok melakukan permainan dengan hasil seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Permainan "Guess Geometry" oleh Subjek

Nama	Banyak Bangun	Banyak Bangun	Waktu (menit)
	Benar	Salah	
Subjek 1 (S1)	5	0	23
Subjek 2 (S2)	4	1	24
Subjek 3 (S3)	3	1	16
Subjek 4 (S4)	2	2	24
Subjek 5 (S5)	1	2	16
Subjek 6 (S6)	1	2	23

Tabel 1 menunjukkan hanya 3 dari 6 subjek yang memenuhi indikator, yaitu menebak dengan benar minimal 3 bangun. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penerapan media belum tercapai.

Permainan dilakukan oleh tiga kelompok, yaitu: kelompok 1 terdiri dari S1 dan S6; kelompok 2 terdiri dari S2 dan S4; serta kelompok 3 terdiri dari S3 dan S5.

Kelompok 1 dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 23 menit dengan maksimum skor 5. S1 menebak dengan benar lima bangun datar, yaitu segitiga sama sisi, segitiga siku-siku, layang-layang, segitiga lancip, dan segitiga sama kaki. Adapun S6 menebak dengan benar satu bangun datar, yaitu trapesium sama kaki. S6 salah menebak dua bangun, yaitu jajar genjang dan trapesium siku-siku. Kesalahan tersebut terjadi karena S6 salah menutup gambar bangun dari petunjuk yang diberikan lawan pada di tengah-tengah permainan. Menurut S6, kesalahan tersebut memang dari dirinya yang kurang teliti memperhatikan ciri-ciri bangun yang tersisa. Gambar 4 di bawah ini menunjukkan proses permainan dalam kelompok 1.



Gambar 4. Permainan yang Dilakukan S1 dan S6 (Dokumentasi Peneliti)

Kelompok 2 dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 24 menit dengan maksimum skor 4. S2 menebak dengan benar empat bangun datar, yaitu layang-layang, trapesium sama kaki, segitiga sama sisi, dan segitiga siku-siku. S2 juga salah menebak bangun segitiga lancip. Berdasarkan hasil wawancara, hal tersebut terjadi karena dirinya baru menyadari ditengah permainan terdapat bangun yang harusnya tetap dibuka karena memuat ciri-ciri yang sesuai dari petunjuk yang diberikan lawan. Adapun S4 menebak dengan benar dua bangun datar, yaitu persegi panjang dan segitiga sembarang. S4 salah menebak bangun trapesium siku-siku dan jajar genjang. Seperti S2, S4 juga menyatakan bahwa dirinya sempat salah menutup gambar bangun dari petunjuk yang diberikan lawan. Gambar 5 di bawah ini menunjukkan proses permainan yang dilakukan dalam kelompok 2.



Gambar 5. Permainan yang Dilakukan S2 dan S4 (Dokumentasi Peneliti)

Kelompok 3 dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 16 menit dengan

maksimum skor 3. S3 menebak dengan benar tiga bangun datar, yaitu jajar genjang, trapesium siku-siku, dan segitiga tumpul, serta salah menebak satu bangun datar, yaitu trapesium sama kaki. Dalam proses wawancara, S3 menjelaskan bahwa ditengah permainan ia sempat lupa dengan bangun yang memuat ciri-ciri trapesium dan baru sadar ketika sudah menebak. Adapun S5 menebak satu bangun datar dengan benar, yaitu belah ketupat. S5 juga salah menebak bangun layang-layang dan persegi panjang. S5 menjelaskan dalam proses wawancara, bahwa kesalahan tersebut terjadi karena dirinya rancu dengan perbedaan ciri-ciri sisi beberapa bangun segi empat. Gambar 6 di bawah ini menunjukkan proses permainan yang dilakukan dalam kelompok 3.



Gambar 6. Permainan yang Dilakukan S3 dan S5 (Dokumentasi Peneliti)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa S1, S2, dan S3 memenuhi indikator kemenangan dengan menebak 3 hingga 5 bangun datar secara tepat dalam waktu kurang dari 30 menit. S1 menunjukkan penguasaan yang sangat baik dengan menebak 5 bangun secara benar tanpa kesalahan dalam waktu 23 menit. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa S1 mendapatkan stimulus yang baik dalam mengingat konsep bangun datar melalui media permainan. Hal ini sejalan pernyataan Atamou dkk. (2025), bahwa keterlibatan kognitif siswa meningkat secara signifikan ketika media pembelajaran digunakan untuk merangsang pertanyaan, membingkai masalah, dan menyediakan umpan balik.

Proses menutup panel yang tidak sesuai dengan sifat yang disebutkan merupakan aktivitas klasifikasi yang penting dalam memahami jenis bangun datar. Namun, adanya kesalahan tebak pada Subjek 4, 5, dan 6 (rata-rata 2 kesalahan) menunjukkan adanya miskonsepsi terhadap sifat-sifat bangun datar yang mirip, seperti trapesium dan jajar genjang. Miskonsepsi pada materi geometri banyak ditemukan pada bangun datar, yaitu pada definisi yang dikaitkan dengan konsep kesejajaran sekaligus hubungan sub-materi persegi, persegipanjang, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang, dan juga muncul ketika mendefinisikan trapesium siku-siku serta menentukan tinggi pada segitiga tumpul (Purwaningrum & Purwoko, 2023). Miskonsepsi tersebut mengindikasikan perlunya pengulangan proses

pemahaman konsep pada siswa.

Terdapat temuan menarik terkait durasi permainan. S3 dan S5 (kelompok 3) menyelesaikan permainan paling cepat, yaitu dalam waktu 16 menit, meskipun S5 hanya berhasil menebak satu bangun dengan benar. Sebaliknya, Kelompok 2 membutuhkan waktu lebih lama (24 menit), namun menunjukkan performa tebakan yang lebih kompetitif. Durasi yang singkat tidak selalu berbanding lurus dengan pemahaman yang mendalam. Subjek yang terburu-buru menutup panel tanpa menganalisis sifat dengan matang cenderung melakukan kesalahan tebak. Kondisi tersebut menunjukkan adanya reaksi impulsif dari subjek terhadap stimulus (sifat-sifat bangun datar) tanpa berpikir mendalam. Hal ini sesuai yang dikemukakan Nasriadi (2025), siswa impulsif cenderung memberikan reaksi yang cepat terhadap stimulus yang diterimanya tanpa perenungan yang mendalam, maka ia berpeluang memberikan reaksi atau respon yang kurang cermat dan kurang tepat.

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan media "*Guess Geometry*" untuk mengapersepsi konsep bangun datar segiempat dan segitiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 3 dari 6 subjek berkemampuan tinggi belum memenuhi indikator penelitian yang ditentukan. Secara umum, media ini dapat digunakan sebagai apersepsi konsep bangun datar segiempat dan segitiga. Proses mengingat kembali konsep yang telah dipelajari siswa sebelumnya melalui permainan, dapat membuat siswa lebih aktif mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Hasil penelitian ini merekomendasikan guru untuk melakukan apersepsi, tidak hanya dalam bentuk permainan, tetapi juga mengulang kembali dalam pembelajaran. Secara umum siswa memberikan respon positif terhadap permainan "*Guess Geometry*". Permainan ini menjadikan proses pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya, media ini dapat digunakan kembali untuk menguji pemahaman siswa setelah pengulangan konsep berlangsung, atau dimodifikasi untuk pemahaman konsep bangun ruang.

Daftar Pustaka

- Alfina, A. I., Zaman, W. I., & Basori, M. (2025). MOBADA (Monopoli Bangun Datar): Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 218–235. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31962>

- Ardhianti, K., Setiawan, A. G., Febrianti, I., & Santia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "SUSI: Susun Sisi" pada Pembelajaran Bangun Datar. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 13–25. <https://doi.org/10.57094/afore.v4i2.2912>
- Atamou, M. L., Kadjakoro, J. D. M., Woli, I. S. B., Nafie, R. M. H., Tafuli, Y. M., & Sesfao, M. I. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kognitif untuk Meningkatkan Proses Berpikir Siswa. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 113–125. <https://wikep.net/index.php/ADIBA/article/view/204>
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1992). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods* (3rd ed.). Allyn & Beacon Publications.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmawan, D. S., & Hariastuti, R. M. (2025). *Kementrian Hukum tentang Surat Pencatatan Ciptaan Alat Peraga Guess Geometry*.
- Dwidarti, U., Mampouw, H. L., & Setyadi, D. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Himpunan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(02), 315–322. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.110>
- GoDuplo TV. (2023). *GUESS WHO I AM Main Tebak Nama !! Siapa Nih Yang Menang??*
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Journal All Fields of Science (AFOSJ-LAS)*, 2(1), 209–217. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v2i1.282>
- Hariastuti, R. M. (2018). Kajian Konsep-konsep Geometris dalam Rumah Adat Using Banyuwangi Sebagai Dasar Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Etnomatematika. *Aksioma*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.22487/aksioma.v7i1.177>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Kemendikdasmen. (2025a). *Keputusan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah No. 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kemendikdasmen. (2025b). *Peraturan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia No. 047/H/AN/2025 tentang Kerangka Asesmen Tes Kemampuan Akademik Jenjang SD/MI/Sederajat dan SMP/MTs/Sederajat*.
- Nasriadi, A. (2025). Profil Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif. *Maju*, 2(2), 1–27. <https://www.neliti.com/publications/269962/profil-pemecahan-masalah-matematika-siswa-smp-ditinjau-dari-gaya-kognitif-reflek#cite>
- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., Dewi, D. K., & Agustina, L. (2020). Apersepsi Berbasis

- Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 8–17. <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13792>
- Purwaningrum, J. P., & Purwoko, R. Y. (2023). Miskonsepsi Matematis Materi Geometri pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Euclid*, 10(4), 663–679. <https://doi.org/10.33603/64fs1h70>
- Puspitasari, S. D., Fauziah, F. F., & Pratama, R. A. (2025). Pengembangan Media GEBATA (Geometri Bangun Datar) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 3(1), 40–49. <https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalpedagogisindonesia/article/view/124>
- Safitri, D. I. N. (2020). Variasi Pemahaman Konsep Sebangun dan Kongruen. *Seminar Nasional Pendidikan dan Ilmu Matematika (SENANDIKA)*, 327–333. <https://new-conference.unisma.ac.id/index.php/senandika/article/view/664>
- Saputro, G. S., & Khusna, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2523–2531. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.878>
- Wijaya, R., Zakiah, N. E., & Sunaryo, Y. (2023). Eksplorasi Konsep-Konsep Bangun Datar pada Budaya Kampung Kuta. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(2), 509–523. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i2.9791>