

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Literasi Matematika

PISA adalah lembaga internasional di bawah *OECD* yang mempopulerkan istilah literasi matematika. Kerangka (OECD, 2017) menempatkan literasi matematika ke dalam tiga kecakapan utama. Pertama, merumuskan masalah, yaitu kemampuan membaca situasi kontekstual, mengenali informasi matematis yang relevan, kemudian mengubahnya menjadi representasi atau model matematika. Kedua, menerapkan konsep dan prosedur matematika, yang tercermin melalui ketepatan siswa dalam memilih serta menggunakan konsep, rumus, dan tahapan penyelesaian pada materi bangun ruang. Ketiga, menafsirkan penyelesaian, yakni kemampuan memberikan arti terhadap perhitungan yang telah diperoleh dan mengembalikannya pada situasi awal sehingga jawaban tidak berhenti sebagai angka, tetapi memiliki makna yang sesuai dengan konteks persoalan. Penggunaan praktik-praktik situs sosial serta kulturasi untuk menciptakan serta menginterpretasikan suatu hal atau objek melalui teks disebut literasi (Jannah & Hayati, 2024). Literasi matematika merujuk pada kecakapan siswa dalam membawa konsep matematis ke situasi kontekstual melalui tiga proses utama, yakni memahami gagasan yang relevan, menggunakannya untuk memperoleh penyelesaian, serta memberikan pemaknaan terhadap jawaban yang diperoleh (OECD, 2017). Siswa dituntut untuk mampu

merepresentasikan sebuah informasi matematika dalam konteks nyata. Penggunaan konsep, faktor untuk mendeskripsikan, dan menjelaskan sesuatu fenomena dalam matematika merupakan komponen penting dalam literasi matematika (Jannah & Hayati, 2024). Berpijak pada berbagai pandangan ahli yang telah dipaparkan, literasi matematika dapat dimaknai sebagai kecakapan siswa dalam menangkap informasi matematis dari suatu bacaan atau teks, kemudian menerjemahkan informasi tersebut ke dalam representasi matematika yang dapat dipahami dan digunakan untuk menyelesaikan persoalan.

Keseluruhan landasan teoretis pada lima bagian sebelumnya menempatkan literasi matematika sebagai kecakapan esensial yang perlu dibangun sejak jenjang sekolah dasar untuk menghadapi karakter pembelajaran abad ke-21. Pada pokok bahasan bangun ruang, penguasaan kecakapan tersebut berkaitan erat dengan dukungan representasi visual-spasial yang tersedia dalam media belajar. Karakter geometri tiga dimensi mengharuskan siswa melakukan perpindahan representasi secara dua arah, yakni menerjemahkan objek tiga dimensi ke bidang dua dimensi sekaligus membangun kembali gambaran ruang dari representasi datar. Atas kebutuhan tersebut, Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital dirancang sebagai sarana yang menjembatani abstraksi geometri dengan pengalaman belajar yang lebih kasatmata. Perpaduan bentuk tiga dimensi, konteks persoalan, dan fasilitas digital diharapkan mampu membantu siswa membangun literasi matematika

melalui pemahaman bangun ruang yang lebih konkret, visual, serta dekat dengan situasi nyata.

2. Siswa Sekolah Dasar

SD menempati jenjang awal dalam struktur pendidikan formal di Indonesia dengan masa belajar selama enam tahun, mulai kelas satu hingga kelas enam. Kedudukannya tidak sekadar menjadi pintu masuk menuju jenjang pendidikan berikutnya, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi pembentukan pengetahuan, kecerdasan, kepribadian, kemandirian, dan budi pekerti siswa. Bekal yang tumbuh selama fase ini menjadi pijakan bagi anak untuk menjalani kehidupan secara mandiri sekaligus melanjutkan pendidikan menuju tingkat yang lebih tinggi (Swihadayani, 2023). Karakter perkembangan anak perlu ditempatkan sebagai pertimbangan utama ketika guru merancang sekaligus menyelenggarakan kegiatan belajar di sekolah dasar. Ketidaksesuaian antara pola pembelajaran dan karakter siswa dapat menghambat ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Karena itu, rancangan kegiatan, cara penyampaian materi, bentuk interaksi, hingga media yang digunakan perlu diselaraskan dengan tahap perkembangan siswa.

Menurut Hayati et al., (2021), ciri khas peserta didik SD meliputi:

a. Siswa sekolah dasar senang bermain

Pada pembelajaran anak-anak sekolah dasar masih senang bermain. Hal ini dikarenakan siswa baru saja mengalami peralihan dari PAUD/TK menuju sekolah dasar.

b. Siswa sekolah dasar senang bergerak

Perkembangan kemampuan sensorik dan motorik siswa sekolah dasar mendorong keaktifan siswa dalam bergerak. Pada sekolah dasar, terjadi pengoptimalan sistem motorik halus dan motorik kasar siswa.

c. Siswa sekolah dasar menyukai pekerjaan berkelompok

Pada usia sekolah dasar, anak umumnya memiliki kecenderungan untuk aktif berkomunikasi, membangun interaksi, serta melakukan aktivitas sosial bersama teman sebaya. Karakter tersebut membuat kegiatan kolaboratif lebih dekat dengan pola belajar mereka. Aktivitas dalam kelompok memberi ruang bagi siswa untuk bertukar gagasan, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas bersama dibandingkan hanya bekerja secara individual.

d. Siswa sekolah menyukai peragaan langsung

Kehadiran benda yang dapat diamati secara nyata mempunyai posisi penting dalam membantu siswa sekolah dasar memahami materi. Pada fase ini, siswa lebih mudah membangun gambaran mental ketika informasi yang diterima dapat dipertautkan dengan pengalaman konkret yang telah mereka kenali. Karakter tersebut menuntut guru menghadirkan media yang tidak berhenti sebagai objek demonstrasi, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung. Perpaduan unsur konkret dan interaktif tersebut dapat menjadi sarana untuk membangun pemahaman secara lebih kuat, terutama pada anak yang masih membutuhkan pengalaman belajar berbasis objek nyata.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Tafonao, (2018) menempatkan media pembelajaran sebagai unsur yang melekat pada penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan tidak dapat dipisahkan dari interaksi belajar di kelas. Media berfungsi sebagai perantara yang membawa pesan atau materi dari guru menuju siswa. Ketika dikemas secara sesuai, keberadaan perantara tersebut dapat membangkitkan perhatian sekaligus mendorong ketertarikan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Yuniatma et al., (2022) memaknai media pembelajaran sebagai perangkat yang membantu penyampaian informasi faktual kepada siswa selama kegiatan belajar berlangsung sekaligus memberikan dorongan untuk belajar. Keberadaan media tidak semata-mata berfungsi menyampaikan isi pelajaran, tetapi juga membuka kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Partisipasi siswa selama pembelajaran kemudian menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung ketercapaian tujuan belajar.

Degeng (1993) mengemukakan enam pertimbangan yang perlu diperhatikan ketika guru merancang media pembelajaran, meliputi (1) tujuan instruksional, (2) keefektifan, (3) karakter siswa, (4) ketersediaan, (5) biaya pengadaan, dan (6) kualitas teknis. Keenam aspek tersebut menempatkan perancangan media sebagai proses yang membutuhkan pertimbangan terarah, bukan sekadar pemilihan alat bantu. Perencanaan yang matang memungkinkan media memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, materi, serta sasaran pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan

ketertarikan siswa sekaligus membantu tercapainya kompetensi yang telah ditetapkan.

(Daniyati et al., 2023) memosisikan media pembelajaran sebagai jembatan yang mempertemukan gagasan teoretis dengan penerapan, sekaligus mengubah konsep yang sukar diamati menjadi pengalaman yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi media ke dalam kegiatan belajar memungkinkan guru menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Transformasi teknologi turut memperluas bentuk media dari perangkat konvensional menuju sarana digital yang lebih fleksibel dan dinamis. Buku, video pembelajaran, fitur multimedia, hingga representasi visual-spasial dapat dipadukan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang melibatkan perhatian dan interaksi secara lebih intensif.

b. Fungsi

(Nurfadhillah, 2021) menjelaskan bahwa keberfungsian media pembelajaran turut tercermin dari fleksibilitas pemakaiannya, baik ketika digunakan secara individual maupun bersama kelompok. Secara lebih khusus pada media berbasis visual, Levie & Lents dalam (Khasanah et al., 2024) membagi peran media ke dalam empat fungsi. Beberapa fungsi tersebut diuraikan meliputi:

- 1) Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan unsur visual dalam menangkap sekaligus mengarahkan perhatian siswa menuju informasi yang sedang dipelajari. Tampilan yang disusun secara tepat membantu

menjaga fokus siswa pada bagian materi yang menjadi pusat pembelajaran.

- 2) Fungsi afektif berkaitan dengan kapasitas elemen visual, seperti bentuk dan gambar, dalam membangkitkan respons emosional serta membentuk sikap siswa ketika berinteraksi dengan materi pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif merujuk pada peranan visual dalam mempermudah siswa menangkap, mengorganisasi, memahami, serta menyimpan informasi yang disampaikan melalui gambar. Dengan demikian, representasi visual dapat membantu proses pemaknaan materi sekaligus memperkuat daya ingat terhadap pesan pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris memberikan dukungan alternatif bagi siswa yang memerlukan waktu lebih panjang untuk menangkap materi. Melalui kombinasi teks dan representasi visual, informasi dapat disajikan dalam bentuk yang lebih mudah diterima sehingga perbedaan kecepatan belajar antarsiswa dapat terakomodasi.

c. Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital

Menurut Nasaruddin (2018) media seperti buku merupakan salah satu sarana berupa peralatan fisik untuk membawakan atau menyampaikan pengajaran. Kehadiran buku dalam kegiatan belajar diarahkan untuk mengorganisasi dan menyajikan karakteristik pokok dari materi yang sedang dipelajari. Susunan informasi yang sistematis di dalamnya membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep secara lebih terarah. Dalam pembelajaran matematika, buku sekaligus menjadi perangkat pendamping

bagi guru untuk menerjemahkan gagasan matematis ke dalam penjelasan yang lebih mudah diikuti oleh siswa.

Adiyacht & Utomo (2017) mengemukakan bahwa kemampuan visual spasial berkaitan dengan kemampuan seorang individu dalam merepresentasikan objek dalam ruang dengan pemahaman perspektif. Visual spasial mengacu pada kecakapan individu dalam membentuk kembali gambaran mental mengenai objek yang pernah diamati secara terperinci, termasuk bentuk, posisi, orientasi, serta susunan antarbagiannya. Kecakapan tersebut memiliki peranan besar dalam membantu siswa menguasai pengetahuan matematika, terutama materi yang memerlukan proses pembayangan dan manipulasi objek secara mental (Triutami et al., 2021). Berpijak pada pandangan para ahli yang telah diuraikan, kecakapan visual-spasial mempunyai relevansi kuat dengan pembelajaran geometri tiga dimensi. Kebutuhan untuk membayangkan bentuk, posisi, susunan, serta perubahan representasi objek ruang menjadikan kecakapan tersebut penting untuk dikembangkan sejak sekolah dasar. Kedudukan jenjang dasar sebagai fondasi pembentukan kemampuan matematis turut menjadikan penguatan visual-spasial selaras dengan upaya membangun literasi matematika sejak dini.

Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital dirancang sebagai perangkat belajar yang membawa konsep geometri ruang ke dalam representasi tiga dimensi yang dapat diamati secara lebih nyata oleh siswa. Wujud cetaknya memuat visualisasi objek ruang yang memungkinkan siswa

mencermati bentuk, dimensi, posisi, dan keterkaitan setiap komponennya secara lebih jelas. Representasi tersebut berfungsi sebagai jembatan kognitif antara gagasan geometri yang abstrak dengan pengalaman visual yang lebih konkret. Karakter ini terutama diperlukan pada bangun ruang karena pemahamannya menuntut kecakapan siswa dalam membayangkan sekaligus memanipulasi objek tiga dimensi secara mental.

Selain memuat visualisasi tiga dimensi, buku visual spasial 3D bermuatan digital juga dilengkapi dengan muatan digital berupa kode QR edukasi yang terhubung dengan video pembelajaran. Muatan digital tersebut berfungsi untuk memberikan pengayaan materi bangun ruang, memperluas variasi bentuk bangun ruang, serta membantu siswa memperoleh gambaran dinamis yang tidak sepenuhnya dapat ditampilkan melalui media buku cetak. Integrasi antara sebuah buku cetak dan media digital ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sejalan dengan perkembangan teknologi yang kian maju serta melihat karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran visual, interaktif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran matematika yang membahas bangun ruang, Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital tidak ditempatkan semata-mata sebagai penyampai materi, melainkan sebagai sarana untuk membawa siswa melewati proses memahami, membentuk representasi, menggunakan konsep, hingga memberikan pemaknaan terhadap persoalan matematis dalam situasi kontekstual. Aktivitas belajar dengan buku tersebut tidak berhenti pada

operasi hitung. Siswa diarahkan pula untuk mengenali makna geometris di balik persoalan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan karakter tersebut, buku ini berpotensi memperkuat literasi matematika melalui kecakapan mengubah persoalan kontekstual menjadi bentuk matematis, memilih konsep atau rumus yang sesuai, serta memberikan interpretasi terhadap jawaban yang diperoleh.

4. Bangun Ruang

Bangun ruang menempati salah satu pokok bahasan geometri pada jenjang sekolah dasar dan membicarakan objek tiga dimensi yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi. Struktur geometrisnya tersusun atas komponen seperti sisi, rusuk, dan titik sudut. Ditinjau dari karakter permukaannya, kelompok bangun ruang dapat dibedakan menjadi bentuk bersisi datar dan bentuk bersisi lengkung. Kubus, balok, prisma, serta limas termasuk kelompok pertama, sedangkan tabung, kerucut, dan bola berada pada kelompok kedua. Nadia & Saputro (2025) menempatkan materi tersebut sebagai bagian penting bagi perkembangan siswa sekolah dasar karena pembahasannya melatih pemahaman ruang melalui cara berpikir tiga dimensi. Materi ini banyak ditemui pada kelas V dan memiliki tingkat kompleksitas tersendiri. Kesulitan masih dapat muncul ketika siswa harus mengenali komponen geometris, termasuk membedakan rusuk dan permukaan suatu objek ruang (Fajari, 2020). Karakter tersebut membuat pembelajaran bangun ruang membutuhkan dukungan visual-spasial yang memadai. Salah satu bentuk dukungannya dapat diberikan melalui media

yang memungkinkan siswa mengamati, membayangkan, dan memanipulasi representasi objek ruang secara lebih konkret.

Satu bangun ruang dapat mempunyai beragam konfigurasi jaring-jaring yang memperlihatkan bagaimana permukaan tiga dimensi dibentangkan menjadi susunan bidang datar. Karakter tersebut memungkinkan jaring-jaring diwujudkan melalui representasi konkret dan menjadikannya sesuai untuk media belajar yang mengandalkan visualisasi tiga dimensi pada jenjang sekolah dasar. Pengembangan media dalam karya ini diarahkan pada objek yang konstruksi jaring-jaringnya memungkinkan untuk divisualisasikan dan dirakit kembali, mencakup bangun bersisi datar serta beberapa bentuk bersisi lengkung, terutama tabung dan kerucut. Pertimbangan tersebut selaras dengan mekanisme Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital, karena siswa dapat mengamati transformasi antara bentangan dua dimensi dan konstruksi tiga dimensi melalui interaksi langsung dengan buku

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sejumlah karya ilmiah terdahulu yang memiliki kesesuaian topik digunakan sebagai pijakan untuk memperkuat pembahasan sekaligus menyediakan bahan pembandingan bagi pengembangan yang dilakukan. Uraian mengenai karya-karya relevan tersebut disajikan meliputi:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti	Judul Artikel	Uraian
1	Hariastuti et al., (2018)	Pengembangan Media Geo-Sd (Geometri Sketsa Dimensi) sebagai	• Penelitian pengembangan dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> yang berfokus pada pembuatan media Geo-SD

No	Peneliti	Judul Artikel	Uraian
		Penunjang Kemampuan Visual Spasial	untuk menunjang kemampuan visual spasial siswa SMP. Ditunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. • Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini pada aspek pengembangan media visual spasial dan materi bangun ruang. • Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, jenjang pendidikan, serta variabel terikat, di mana penelitian Hariastuti et al., (2018) menekankan pada kemampuan visual spasial melalui tampilan digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada literasi matematika dengan visual spasial sebagai konteks dalam buku visual spasial 3D bermuatan digital.
2	Masruroh et al., (2020)	Pengembangan Media Pop-Up Book Geometri untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial dan Logika Matematika Anak Usia Dini	• Merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan modifikasi 4D. Pada hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi dengan persentase sebesar 80,625%, serta mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial dan logika matematika dengan nilai N-Gain sebesar 0,51 pada kategori peningkatan sedang.

No	Peneliti	Judul Artikel	Uraian
			• Relevansi dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media buku visual spasial pada materi bangun ruang yang melibatkan manipulasi objek secara konkret. • Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, model pengembangan, dan variabel terikat, di mana penelitian Masruroh et al., (2020) berfokus pada anak usia dini dengan variabel kecerdasan visual spasial dan logika matematika, serta tidak memiliki muatan digital pada buku, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas V sekolah dasar dengan variabel literasi matematika melalui buku bermuatan digital.
3	Diana & Fitriani (2024)	Pengembangan Instrumen Tes Literasi Matematis Berbasis Etnomatematika untuk Siswa SD/MI	• Merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan <i>ADDIE</i>. Ditunjukkan bahwa seluruh butir soal instrumen yang dikembangkan dinyatakan valid serta reliabel dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,684. Selain itu, hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan variasi tingkat kesukaran soal, sehingga instrumen dinyatakan layak dan baik digunakan • Penelitian ini memiliki relevansi yaitu sama-sama berfokus pada literasi matematika siswa sekolah

No	Peneliti	Judul Artikel	Uraian
			dasar serta menggunakan model pengembangan Adapun perbedaannya terletak pada variabel bebas yang dikembangkan, di mana penelitian Diana dan Fitriani (2024) mengembangkan instrumen tes literasi matematika sebagai alat evaluasi, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku visual spasial 3D bermuatan digital sebagai media pendukung pembelajaran untuk mendukung literasi matematika siswa sekolah dasar.
4	Eriadyahningrum et al., (2025)	Pengembangan E-Modul <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Augmented Reality</i> pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar	- Merupakan penelitian pengembangan dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> yang terintegrasi dengan teknologi <i>Augmented Reality (AR)</i> dalam bentuk e-modul digital (<i>flipbook</i>) pada materi bangun ruang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. - Penelitian ini memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas materi bangun ruang - Adapun perbedaannya terletak pada jenis media dan fokus pengembangan, di mana penelitian tersebut mengembangkan e-modul berbasis digital yang

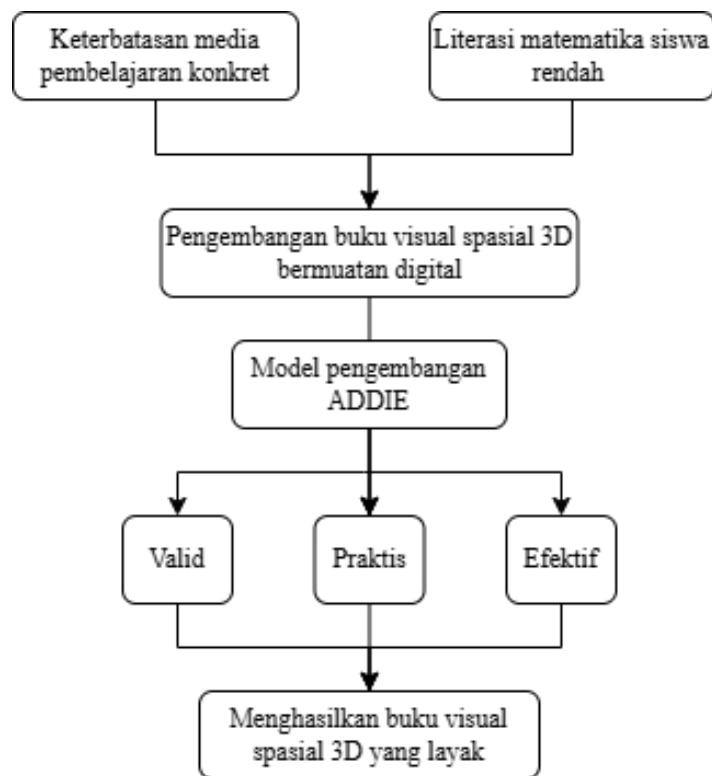
No	Peneliti	Judul Artikel	Uraian
			terintegrasi <i>Augmented Reality</i>, sedangkan penelitian ini mengembangkan buku visual spasial 3D bermuatan digital. Selain itu, penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan kemampuan visual spasial siswa secara konkret serta belum berfokus dalam mendukung literasi matematika, sedangkan penelitian ini secara khusus dirancang untuk mendukung kemampuan literasi matematika siswa sekolah dasar melalui pendekatan visual-spasial.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan, diketahui bahwa berbagai media pembelajaran seperti e-modul, LKPD, dan media berbasis permainan digital dan instrumen tes telah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, media tersebut belum secara khusus mengembangkan media pembelajaran dengan prinsip atau desain visual spasial. Selain itu, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep, belum secara spesifik mendukung literasi matematika yang meliputi kemampuan merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan. Di sisi lain, integrasi antara pendekatan visual-spasial dengan pemanfaatan media digital dalam bentuk buku interaktif juga masih terbatas sehingga masih minimnya interaksi langsung antara siswa dan media ajar. Oleh karena itu,

diperlukan pengembangan buku visual spasial 3D bermuatan digital dalam mendukung kemampuan literasi matematika siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Alur pemikiran pengembangan Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital berangkat dari masih terbatasnya capaian literasi matematika siswa sekolah dasar. Salah satu persoalan yang menyertai kondisi tersebut ialah belum optimalnya ketersediaan media konkret yang sekaligus terintegrasi dengan teknologi sesuai karakter pendidikan pada era digital. Kreativitas guru dalam merancang maupun memanfaatkan perangkat belajar juga menjadi bagian yang perlu diperkuat. Pada materi yang menuntut pembayangan objek tiga dimensi, kecakapan visual-spasial dapat ditempatkan sebagai salah satu jembatan untuk membantu siswa membangun literasi matematika. Atas kebutuhan tersebut, Buku Visual Spasial 3D Bermuatan Digital dikembangkan sebagai inovasi yang mempertemukan karakter media cetak dengan fasilitas teknologi. Buku memuat ringkasan materi, konstruksi objek ruang yang dapat diamati secara konkret, serta video pendamping yang dapat diakses melalui fasilitas digital. Integrasi ketiganya diarahkan untuk membantu interaksi belajar antara guru dan siswa sekaligus memperkuat pemaknaan konsep matematis. Agar produk akhir memiliki mutu yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran, pengembangannya diarahkan pada pemenuhan tiga kriteria pokok, yakni validitas, kepraktisan, dan efektivitas.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

1. Pengembangan buku visual spasial 3D bermuatan digital pada materi bangun ruang di SDN 04 Manisrejo dapat menjadi buku yang memenuhi kriteria kevalidan.
2. Pengembangan buku visual spasial 3D bermuatan digital pada materi bangun ruang di SDN 04 Manisrejo dapat menjadi buku yang memenuhi kriteria kepraktisan.
3. Pengembangan buku visual spasial 3D bermuatan digital pada materi bangun ruang di SDN 04 Manisrejo dapat menjadi buku yang memenuhi kriteria keefektifan.