

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SDN TINGKIS TUBAN

MOH. FADLI & AZRIEL FAHRUL ADITIYA DEKA UTAMA

STAI Miftahul Ulum Tarate Pandian Sumenep & Universitas Terbuka
Email: mohammadfadli.10@gmail.com & Azrielfahrul714@gmail.com

Abstrak

Aktifitas pembelajaran matematika di SDN Tingkis kurang berhasil dikarenakan siswa kurang memahami penjelasan yang di berikan oleh guru melalui buku paket dan LKS dengan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Tingkis Tuban. Tujuan dilaksanakannya PTK ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan PBL mampu meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berjenis PTK yang melibatkan satu kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dimana setiap siklus memiliki tahap kegiatan yang sama, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi serta Refleksi. Subjek penelitian ini yaitu murid kelas III melalui penerapan media pembelajaran tiga dimensi. Bahan ajar benda 3 dimensi dapat digunakan sebagai pengganti dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes formatif di akhir setiap siklus dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya media pembelajaran tiga dimensi. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa adalah 60%, meningkat menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran tiga dimensi efektif dalam memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak sehingga mempermudah pemahaman siswa dan berdampak positif pada hasil belajar kelas III SDN Tingkis Tuban.

Kata kunci: Hasil Belajar, matematika, media pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara, bapak pendidikan nasional Indonesia, mendefinisikan makna pendidikan. "Pendidikan adalah tujuan pendidikan, karena semua kekuatan alami ada pada anak-anak, sehingga anak -anak dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai anggota orang dan masyarakat. "Pendidikan adalah proses humanim yang dikenal sebagai yang dikenal sebagai memanusiakan manusia. Karena itu, kita harus dapat menghormati hak asasi manusia dari semua orang. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap

reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik. Dengan kata lain, siswa suka lebih suka generasi yang perlu membantu dengan respons terhadap perubahan kedewasaan, daripada mesin yang mereka inginkan bila memungkinkan. Untuk alasan ini, pendidikan tidak hanya membentuk orang yang bekerja, menelan, berpakaian, dan berbeda dari orang lain di rumah mereka. Ini disebut kemanusiaan.¹

Menggunakan Media Pembelajaran pada era digital, Standar Pendidikan perlu ditingkatkan lantaran mereka bisa mempromosikan pembelajaran yg lebih efisien pada era moderen ini. Untuk membantu siswa memahami kompleks materi, media diperlukan sebagai perangkat komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu persyaratan untuk memastikan proses pembelajaran berhasil. Minat belajar untuk cenderung bahagia, antusias, dan menarik perhatian, dan adalah tujuan untuk mencapai tujuan Anda. Siswa sama seperti siswa tertarik untuk belajar matematika, ada kebutuhan besar untuk belajar media untuk memotivasi siswa. Halaman memengaruhi minat Anda dalam belajar. Jika siswa tidak antusias sekitar, keterampilan matematika mereka juga akan dilemahkan. Penggunaan Media Pembelajaran Ini cocok untuk mempromosikan ikatan siswa, antusiasme pembelajaran, keterampilan kognitif. Pembelajaran harus dirancang untuk, terutama untu mata, untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar. Pelajaran seperti matematika tidak menarik bagi beberapa siswa.²

Pembelajaran adalah Proses interaktif antara guru dan siswa. Guru bertindak sebagai perantara untuk membantu siswa membangun pemahaman dan pengetahuan baru. Pembelajaran yang menarik dan bijaksana menciptakan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan partisipasi siswa. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran.³

Menurut Hamalik dalam Arsyad bahwa media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi

¹ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

² Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.

³ Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111-119.

antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. ⁴Menurut bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran tiga dimensi adalah alat bantu visual yang memiliki bentuk panjang, lebar, dan tinggi, sehingga menyerupai objek nyata. Penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika yang seringkali dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak. Media tiga dimensi dapat berupa bangun ruang nyata, model, atau alat peraga lainnya yang dapat dipegang dan diamati dari berbagai sudut pandang. ⁵

Di awal abad 21 ini guru atau tenaga pengajar harus siap dalam menghadapi era 4.0. Era 4.0. kesiapan tersebut ditunjukkan dari kemampuan guru untuk menggunakan ICT dalam pembelajaran. Kebutuhan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pembelajaran menggunakan media nyata atau konkret akan meningkatkan daya minat siswa dalam belajar, karena akan mempermudah siswa untuk memahami materi. ⁶

Penggunaan media 3D ini ternyata tidak digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan sekolah menengah tetapi juga jenjang PAUD. Perubahan era. 0 dan tuntutan dari siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan inovatif serta lebih konkret mengarah pada media berbasis virtual reality. Banyak sekali orang yang membahas pembelajaran berbasis virtual reality tetapi hanya pada muatan pelajaran matematika. ⁷

Video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi diri, dan dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat lebih memahami konsep yang dipelajari. Siswa secara tidak langsung diminta untuk terus belajar kehidupan nyata dan melatih kemampuannya memimpin ke 9 arah yang lebih baik dan menjadikannya lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi memahami dan menerapkan matematika dengan lebih baik serta dapat membantunya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, refleksi dan logika. Meski tidak dalam bentuk fisik, media video mampu memberikan pengalaman

⁴ Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2021). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(6), 585-593.

⁵ Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.

⁶ Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan media 3 dimensi berbasis virtual reality untuk meningkatkan minat dan hasil belajar ipa siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28-37.

⁷ Hendriani, M. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 36-45.

nyata. Berikut beberapa alasan mengapa video edukasi cocok digunakan sebagai media pembelajaran:

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual, termasuk media tiga dimensi, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Visualisasi konsep melalui media konkret membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat, sehingga mempermudah mereka dalam pembelajaran matematika di SDN Tingkis Tuban.

B. METODE PENELITIAN

Jenis Menurut Mujahadah, dkk Metode penelitian atau ilmiah adalah proses atau prosedur untuk memperoleh pengetahuan atau sains ilmiah. Oleh karena itu, metode penelitian adalah metode sistematis menggunakan metode penelitian. Metode deskripsi adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini.⁸ Menurut Rangkuti, penelitian deskriptif itu sendiri dianggap sebagai studi mendasar yang menjelaskan atau menjelaskan teknik ilmiah dan manusia. Dasar untuk keputusan ini.⁹

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual, termasuk media tiga dimensi, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Visualisasi konsep melalui media konkret membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat, sehingga mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN Tingkis Tuban.

Matematika menggunakan media 3 dimensi adalah sebuah alat yang dibuat untuk mempermudah guru menyampaikan dan mengajarkan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.pada kantong bangun datar terdapat beberapa kantong yang dapat di isi berdasarkan jenis benda yang berbentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.

⁸ Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 3(1), 8-15.

⁹ Rangkuti, A. N. (2019). Pendidikan matematika realistik: Pendekatan alternatif dalam pembelajaran matematika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.¹⁰

Hasil pembelajaran siswa dipengaruhi oleh siswa (internal) dan dipengaruhi oleh siswa (internal) dari berbagai faktor. Faktor-faktor internal meliputi minat, motivasi, bakat, kecerdasan, dan penyakit fisik dan mental siswa. Faktor eksternal meliputi kualitas pendidikan guru, ketersediaan lembaga dan infrastruktur, lingkungan belajar di rumah dan di sekolah, dan interaksi sosial dengan teman sebaya.¹¹

Seperti yang disebutkan sebelumnya, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga domain utama yakni (1) Kognitif Berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Afektif Berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi, dan karakter. (3) Psikomotorik Berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik.

Perkembangan intelektual siswa kelas bawah ditunjukkan melalui kemampuan menyusun dan mengelompokkan benda, tertarik pada angka dan tulisan, memperkaya kosa kata, gemar berbicara, memahami sebab akibat, serta mengembangkan pemahaman tentang ruang dan waktu. Dalam hal ini guru berperan penting dalam menciptakan rangsangan reaktif agar siswa sadar terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Siswa kelas rendah lebih suka menggunakan bahan ajar yang nyata dari pada hanya di jelaskan, oleh karena itu pembelajaran menggunakan media 3 dimensi sangat di perlukan untuk menunjang keberhasilan siswa di kelas III SDN Tingkis Tuban.

Tabel 1. Nilai Prasiklus Peningkatan Aktifitas Peserta Didik

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	AS	70	60	Tidak tuntas
2	ABSW	70	50	Tidak tuntas
3	ALF	70	75	Tuntas
4	AAP	70	60	Tidak tuntas

¹⁰ Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3).

¹¹ Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271-277.

5	AK	70	70	Tuntas
6	DES	70	60	Tidak tuntas
7	DPP	70	70	Tuntas
8	FNT	70	65	Tidak tuntas
9	FY	70	65	Tidak tuntas
10	HFD	70	60	Tidak tuntas
11	HNA	70	70	Tuntas
12	IMP	70	70	Tuntas
13	MRF	70	70	Tuntas
14	GEH	70	70	Tuntas
15	NFR	70	70	Tuntas
16	PBN	70	60	Tidak tuntas
17	RFP	70	75	Tuntas
18	RWS	70	60	Tidak Tuntas
19	TGN	70	70	Tuntas
20	YIP	70	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1310		
Rata-Rata		65,5		
Presentasi Ketuntasan		50		

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa dari 20 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar hanya 10 siswa dengan presentasi 50% sedangkan yang belum berhasil mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa dengan presentasi 50%. Rata-rata nilai siswa hanya 65,5. Jauh dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70.

Tabel 2. Hasil Belajar Yang Diperoleh
Dari Hasil Pelaksanaan Evaluasi Siklus 1

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	AS	70	60	Tidak tuntas
2	ABSW	70	60	Tidak tuntas
3	ALF	70	80	Tuntas
4	AAP	70	70	Tuntas
5	AK	70	70	Tuntas
6	DES	70	60	Tidak tuntas
7	DPP	70	70	Tuntas
8	FNT	70	70	Tuntas
9	FY	70	65	Tidak tuntas
10	HFD	70	70	Tuntas
11	HNA	70	70	Tuntas

12	IMP	70	70	Tuntas
13	MRF	70	70	Tuntas
14	GEH	70	70	Tuntas
15	NFR	70	70	Tuntas
16	PBN	70	60	Tidak tuntas
17	RFP	70	75	Tuntas
18	RWS	70	60	Tidak Tuntas
19	TGN	70	70	Tuntas
20	YIP	70	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1310		
Rata-Rata		67		
Presentasi Ketuntasan		65		

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan siklus 1, dari 20 peserta didik mengalami peningkatan bahwa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar 13 peserta didik dengan persentase (65%) Sedangkan yang belum berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 peserta didik dengan persentase (35%). Rata-rata nilai peserta didik hanya 67, masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70.

Tabel 3. Hasil Belajar Yang di Peroleh Siswa
Dari Hasil Pelaksanaan evaluasi Siklus 2

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	AS	70	85	Tuntas
2	ABSW	70	90	Tuntas
3	ALF	70	80	Tuntas
4	AAP	70	85	Tuntas
5	AK	70	80	Tuntas
6	DES	70	85	Tuntas
7	DPP	70	70	Tuntas
8	FNT	70	70	Tuntas
9	FY	70	85	Tuntas
10	HFD	70	85	Tuntas
11	HNA	70	90	Tuntas

12	IMP	70	85	Tuntas
13	MRF	70	90	Tuntas
14	GEH	70	85	Tuntas
15	NFR	70	80	Tuntas
16	PBN	70	80	Tuntas
17	RFP	70	75	Tuntas
18	RWS	70	75	Tuntas
19	TGN	70	75	Tuntas
20	YIP	70	80	Tuntas
Jumlah		1630		
Rata-Rata		81,5		
Presentasi Ketuntasan		70		

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan penelitian mengalami peningkatan bahwa seluruh peserta didik berhasil mencapai ketuntasan belajar sudah (100%). Rata-rata kelas peserta didik 81,5 yang sudah melampaui KKM yang ditentukan yaitu 70.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Tingkis Tuban. Peningkatan ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan persentase siswa yang mencapai KKM dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tiga dimensi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran.

Terkait dari penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa pihak diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media 3 dimensi pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam penggunaan video pembelajaran video merupakan media yng cocok untuk media pembelajaran seperti kelas kelompok kecil, bahwa satu siswa seorang diri sekalipun, Video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat

mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. Video multi suara bisa ditujukan bagi beragam pembelajar, video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, pembelajar dan setiap ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan interpersonal, Pada ranah kognitif, pembelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini karena unsur warna, suara dan gerak disini mampu membuat karakter terasa lebih hidup, selain itu menonton video setelah atau sebelum membaca dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif, Pada ranah psikomotor, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan. lebih dari itu manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran diantaranya adalah mengatasi jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.

E. SARAN

Kegiatan belajar mengajar sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan sehingga guru harus di dorong untuk memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah untuk pembelajaran. selain itu sekolah juga harus mendorong pendidik atau guru untuk memilih, memanfaatkan dan menghasilkan materi pembelajaran yang menarik.

Penelitian ini masih terbuka dengan lebar bagi pembaca untuk mengembangkan kembali strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar agar siswa lebih mampu menyerap pembelajaran 3 dimensi yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2021). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(6), 585-593.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan media 3 dimensi berbasis virtual reality untuk meningkatkan minat dan hasil belajar ipa siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28-37.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 36-45.
- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8-15.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111-119.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rangkuti, A. N. (2019). Pendidikan matematika realistik: Pendekatan alternatif dalam pembelajaran matematika.
- Wirjana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271-277.