

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP
KETERAMPILAN COMPUTATIONAL THINKING MATEMATIS SISWA KELAS
IV SDN KEBON BAWANG 03 JAKARTA**

Gita Lestari Pratiwi¹, Budhi Akbar²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

²Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹gitalstrp3107@gmail.com, ²budhi.akbar@uhamka.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted at an elementary school in Jakarta, in the even semester of the 2021/2022 academic year, with the aim of testing the effect of using the Problem Based Learning model on mathematical computational thinking skills. The researcher used an experimental quantitative approach with a posttest only control design. The sample of this study consisted of 32 experimental class students (Problem Based Learning Model) and 32 control class students (Conventional Learning) selected by saturated sampling. The data collection of mathematical computational thinking skills uses a test instrument in the form of multiple choice questions as many as 15 items, which all questions include indicators of mathematical computational thinking skills. The indicators of mathematical computational thinking skills measured in this study are problem decomposition, algorithmic thinking, abstraction, and pattern recognition. The results showed that students' mathematical computational thinking skills using the Problem Based Learning Model were higher than students using conventional learning models. There is an effect of problem based learning learning model on mathematical computational thinking skills.

Keywords: Problem Based Learning, Mathematical Computational Thinking Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan tujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian berupa *Posttest only control*. Sampel penelitian ini terdiri atas 32 peserta didik kelas eksperimen (*Model Problem Based Learning*) dan 32 peserta didik kelas kontrol (*Pembelajaran Konvensional*) dipilih dengan *sampling jenuh*. Pengumpulan data keterampilan berpikir komputasional matematis menggunakan instrumen tes dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir, yang keseluruhan soal mencakup indikator keterampilan berpikir komputasional matematis. Indikator keterampilan berpikir komputasional matematis yang diukur dalam penelitian ini adalah dekomposisi masalah, pemikiran secara algoritma, abstraksi, dan pengenalan pola. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan berpikir komputasional matematis siswa dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat pengaruh model

pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Keterampilan berpikir komputasional matematis.*

A. Pendahuluan

Perubahan lingkungan yang sangat cepat yaitu hadirnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangannya sangat pesat di abad 21 ini sangat mempengaruhi dunia, hampir seluruh umat manusia menggunakan perangkat yang terkoneksi dengan jaringan internet. Kemampuan berpikir dalam bidang pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan memiliki pengalaman belajar yang bermakna melalui persoalan pemecahan masalah seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya (Syam, 2020).

Terdapat istilah berpikir komputasi oleh (Wing, 2006) yaitu *"Computational thinking is a fundamental skill for everyone, not just for computer scientists. To reading, writing, and arithmetic, we should add computational thinking to every child's analytical ability"*, yang berarti Berpikir komputasional adalah keterampilan dasar untuk semua orang, tidak hanya

untuk ilmuwan komputer. Untuk membaca, menulis dan aritmatika, kita harus menambahkan berpikir komputasi untuk keterampilan analitis setiap anak. Dalam hal ini mengartikan bahwa keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap orang di abad 21 ini yaitu berpikir komputasi. Berpikir komputasional (*Computational Thinking*) merupakan metode penyelesaian persoalan dengan landasan komputasi dan penerapan informatika (Bebras, 2017). Terdapat dua langkah besar dalam berpikir komputasional yaitu proses berpikir nalar yang diikuti dengan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah (Curzon & McOwan, 2017).

Kuswanto dkk., (2020) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir komputasional didefinisikan oleh Jeanette Wing sebagai kompetensi seseorang dalam menganalisis permasalahan dan menyajikan solusi dari permasalahan tersebut dalam sebuah algoritma yang dapat diolah komputer. Menurut

Surahman dkk., (2020) dalam Marieska, dkk., (2019) Computational thinking terdiri atas 4 teknik atau indikator yaitu (1) dekomposisi (*decomposition*), yaitu memecahkan permasalahan yang rumit menjadi bagian-bagian kecil yang lebih sederhana dan mudah untuk dikerjakan; (b) pengenalan pola (*pattern recognition*) yaitu mencari kemiripan antara berbagai permasalahan yang ada untuk dituntaskan; (c) abstraksi (*abstraction*) yaitu berfokus pada hal-hal yang penting saja dan mengabaikan hal-hal yang dianggap tidak relevan dan (d) algoritma (*algorithms*) yaitu bagian yang merancang langkah-langkah untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan keempat tahapan ini, termasuk kedalam jenjang Taksonomi Bloom yaitu Analisis (C4) yang melibatkan pemahaman informasi yang mendalam.

Pendidikan yang tergolong memiliki keterampilan berpikir komputasional khususnya dalam proses pembelajaran matematika yang sangat melibatkan kemampuan kognitif dalam membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan. Menurut Apriani

dkk., (2021) Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran dasar yang resmi diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI). Kemampuan penalaran matematis yang berhubungan dengan pembelajaran matematika (Yanti et al., 2022). Matematika dianggap penting sebagai mata pelajaran yang memiliki indikator tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran kemampuan berpikir secara logis. Yang memiliki tujuan yaitu meningkatkan kemampuan intelektual, kemampuan menyelesaikan masalah, hasil belajar tinggi, melatih berkomunikasi, mengembangkan karakter siswa (Kemendikbud, 2013).

Dalam penilaian TIMSS atau dikenal dengan *The Trends in International Mathematics and Science Study* yang merupakan penilaian tingkat internasional untuk mengukur pengetahuan matematika dan sains pada kelas pertengahan yaitu pada siswa sekolah dasar di kelas 4 dan siswa sekolah menengah kelas 8 di seluruh dunia. Dilakukan rutin setiap empat tahun sekali, Indonesia termasuk negara yang mengikuti kegiatan internasional ini

yang mengukur pengetahuan dan keterampilan dua muatan pelajaran yaitu matematika dan ilmu pengetahuan alam (Hadi & Novaliyosi, 2019). Berdasarkan hasil survei TIMSS pada tahun 2011, Negara Indonesia meraih rata-rata 386 poin, sedangkan rata-rata internasional adalah 500 poin, dan Negara Indonesia menempati urutan ke-32 dari 49 negara. Hasil studi TIMSS 2015 Indonesia menduduki peringkat ke-46 dari 51 negara dengan rata-rata 397 poin, serta pada tahun 2019 Negara Indonesia tidak ikut berpartisipasi dalam studi tersebut (Retnowati & Ekayanti, 2020). Dengan ini peringkat yang dimiliki Indonesia dalam penilaian TIMSS terus mengalami penurunan yang signifikan. Dalam wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas IV SDN Kebon Bawang 03, didapatkan ada sebagian siswa menyukai matematika sementara yang lain tidak menyukai matematika, serta beranggapan bahwa pelajaran matematika itu menyulitkan.

Kurikulum 2013 menegaskan pentingnya penggunaan pendekatan Saintifik. Menurut Kemendikbud (2013) pendekatan saintifik memiliki karakteristik didalamnya termasuk

proses kognitif yang dapat merangsang perkembangan intelektual, terutama keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk pendekatan saintifik adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu model pembelajaran yang termasuk dalam pendekatan saintifik dan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara siswa dihadapkan langsung oleh berbagai macam masalah yang disajikan dalam kehidupannya. Pembelajaran dengan model tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap konsep sehingga akan berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Setiani dkk., 2020). Tujuannya untuk pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka berperan aktif dalam membangun pengetahuan dengan menentukan sendiri bagaimana solusi dari sebuah permasalahan (Fahrurrozi dkk., 2022).

B. Metode Penelitian

Pelaksanaan dari penelitian ini terletak di SDN Kebon Bawang 03 Jakarta menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian ini adalah kelas IV tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik sampling jenuh, sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017), yaitu kelas IV A yang terdiri dari 32 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan Kelas IV B terdiri dari 32 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, sebelum dilaksanakannya perlakuan. Dilakukannya Uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur apakah instrumen yang akan diujikan kepada siswa valid dan reliabel. Uji coba sebanyak 15 butir soal pilihan ganda *computational thinking* yang sebagian soalnya diambil dari bebras task tervalidasi. Soal-soal yang bertema

komputasi/informatika ini sudah dirancang semenarik mungkin, dan tanpa pengetahuan sebelumnya mengenai komputasi dan informatika, seharusnya dapat dijawab oleh siswa (Endah dkk., 2020), soal ini dipergunakan untuk mengukur keterampilan berpikir komputasional matematis yang dilakukan di kelas IV A SDN Kebon Bawang 07 tahun ajaran 2021/2022. Selanjutnya dilakukan perhitungan tingkat kesukaran soal dan daya pembeda agar instrumen dapat dikatakan layak dan baik sehingga dapat digunakan.

Diketahui bahwa instrument tes yang sudah diuji coba setelah diolah diketahui bahwa semua butir soal valid dan reliabel sehingga layak digunakan dan dapat melaksanakan perlakuan pada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Setelah diterapkan perlakuan, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest pada akhir pertemuan. Setelah data terkumpul dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dengan statistik parametris dan statistic non-parametris untuk menguji hipotesis, menggunakan bantuan aplikasi

Microsoft excel 2019 dan spss versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdapat hasil dari analisis statistik deskriptif pada tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Posttest Keterampilan Berpikir Komputasional Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen	Post-Test
N	32
Nilai Minimum	47
Nilai Maximum	87
Mean	70.47
Standar Deviasi	9.377

Kelas Kontrol	Post-Test
N	32
Nilai Minimum	27
Nilai Maximum	80
Mean	46.72
Standar Deviasi	15.077

Berdasarkan hasil tabel 1, nilai minimum Posttest pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai minimum posttest pada kelas kontrol, yaitu skor minimum posttest eksperimen sebesar 47, sedangkan skor minimum posttest kontrol sebesar 27. Dilihat dari nilai maximum posttest, kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar

87, sedangkan kelas kontrol sebesar 80. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang sangat rendah dari kelas eksperimen, yakni sebesar 46.72, sedangkan kelas eksperimen sebesar 70.47.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan chi kuadrat dengan ketentuan taraf signifikansi 5 % (0.05). Kriteria yang digunakan adalah apabila chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$) maka data berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi tidak normal, jika chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kuadrat tabel ($X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$). Berikut disajikan hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	X^2_{hitung}	df	X^2_{tabel}
Posttest Eks	32	4.85	3	7.81
Posttest Kontrol		8.13		

Dapat dilihat pada tabel 2, bahwa X^2_{hitung} pada posttest kelas eksperimen adalah 4.85, sedangkan pada posttest kelas kontrol yaitu 8.13. Jika dibandingkan dengan X^2_{tabel} ,

data yang berdistribusi normal ialah posttest kelas eksperimen yaitu $X^2_{hitung} = 4.85 < X^2_{tabel} = 7.81$, sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal yaitu $X^2_{hitung} = 8.13 > X^2_{tabel} = 7.81$.

Dikarenakan salah satu data uji normalitas menunjukkan berdistribusi tidak normal, maka untuk pengujian hipotesis dilakukan uji statistika non-parametrik uji Mann-Whitney U dengan taraf signifikansi 5% (0.05), hasil data diperoleh menggunakan aplikasi *spss* versi 25 pada tabel 4 dan 5.

Tabel 1. Nilai Ranking Uji Hipotesis Mann-Whitney U

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	32	45.16	1445.00
Kontrol	32	19.84	635.00
Total	64		

Tabel 2. Nilai hitung Uji Hipotesis Mann-Whitney U

	Nilai
Mann-Whitney U	107.000
Wilcoxon W	635.000
Z	-5.492
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Uji statistik pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai ranking kelas eksperimen yaitu 1445 sedangkan nilai ranking kelas kontrol yaitu 635. Pada tabel 5, diketahui hasil uji Mann-Whitney U sebesar 107 dengan Z hitung -5.492 menghasilkan Asymp Sig. (2-tailed) sebesar .000. Kriteria yang digunakan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan jika nilai taraf signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima. Karena nilai Asymp Sig .000 lebih kecil daripada 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil keterampilan berpikir komputasional matematis siswa antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model *Problem Based Learning* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis siswa, maka digunakan rumus effect size, untuk menguji pengaruh. Dari hasil perhitungan diperoleh sebesar 1.891 berkategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Problem*

Based Learning memiliki pengaruh yang tinggi terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis siswa kelas IV SDN Kebon Bawang 03.

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir komputasional matematis siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan konvensional. Hal ini dikarenakan setelah diterapkan perlakuan pada kelas eksperimen selama empat pertemuan (1 kali pertemuan 35 menit) pada materi bangun datar dengan model *Problem Based Learning* yang mengikuti sintaks atau langkah-langkah yaitu (1) Orientasi masalah pada siswa, siswa dihadapkan langsung dengan permasalahan yang diberikan, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, permasalahan perlu diselesaikan dengan berdiskusi dalam kelompok yang beranggotakan lima sampai enam siswa, (3) Membimbing penyelidikan kelompok, menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam bekerja sama memecahkan permasalahan dengan kelompok sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi dan siswa menjadi

termotivasi dalam memecahkan masalah, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peneliti membimbing siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan karya seperti laporan dalam bentuk presentasi, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, setiap kelompok yang telah berdiskusi diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap materi.

Menurut (Hosnan, 2014) bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada suatu masalah yang nyata, sehingga dengan pendekatan ini memungkinkan siswa dapat menciptakan dan menggali pengetahuannya sendiri, serta mengembangkan keterampilan yang lebih luas dan lebih tinggi sehingga menjadikan siswa percaya diri. Maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model yang diciptakan agar siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalahnya sendiri dengan bekerja

sama dan berdiskusi dengan teman sehingga siswa tersebut bisa mendapatkan pengetahuannya dan diberikan pengalaman secara langsung.

Terdapat perbedaan yang terlihat pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional selama empat pertemuan (1 kali pertemuan 35 menit) menggunakan model konvensional dengan sintaks mengamati, menanya, pengumpulan informasi, asosiasi dan komunikasi, didapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat peneliti memberikan materi, berbincang dengan teman yang lain dan tidak merespon saat ditanya sementara hanya satu sampai dua siswa saja yang merespon.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis siswa. Dari hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan nilai Asymp Sig .000 lebih kecil daripada 0.05 ($0.000 <$

0.05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil *effect size* yang diperoleh sebesar 1,891. Hal ini menunjukkan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap keterampilan berpikir komputasional matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A., Ismarmiaty, I., Susilowati, D., Kartarina, K., & Suktiningsih, W. (2021). Penerapan Computational Thinking pada Pelajaran Matematika di Madratsah Ibtidaiyah Nurul Islam Sekarbela Mataram. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 47–56.
<https://doi.org/10.30812/adma.v1i2.1017>
- Bebras. (2017). Dipetik February 2022, dari <https://bebras.or.id/>
- Curzon, P., & McOwan, P. W. (2017). *The power of computational thinking : games, magic and puzzles to help you become a computational thinker*. New Jersey: World Scientific.
- Endah, S. N., Sarwoko, E. A., Bahtiar, N., Wibowo, A., & Kurniawan, K. (2020). Pembinaan Pola Pikir Komputasi dan Informatika pada Siswa Sekolah Dasar. *E-Dimas*:

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2317>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4460–4468. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2795>
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in International Mathematics and Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 562–569. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/view/1096>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kuswanto, H., Rodiyanti, N., Kholisho, Y. N., Desi, B., & Arianti, D. (2020). Pengaruh Kemampuan Matematika Terhadap Kemampuan Computational Thinking Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 138–144. <https://doi.org/10.29408/edc.v15i2.2916>
- Marieska, M. D., Rini, D. P., Oktadini, N. R., Yustiani, N., & Yunita. (2019). osialisasi dan Pelatihan Computational Thinking untuk Guru TK, SD, dan SMP di Sekolah Alam Indonesia (SAI). *Prosiding Annual Research Seminar 2019 : Computer Science and ICT*, 7-10.
- Retnowati, P., & Ekayanti, A. (2020). Think Talk Write sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa. *SIGMA (Kajian Ilmu Pendidikan Matematika)*, 6(1), 17-25.
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Suningsih. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Strategi Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping. *PRISMA*, 9(2), 128–135.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., Ulfa, S., Sulthoni, & Sumaji. (2020). Pelatihan Perancangan Pembelajaran untuk Guru Sekolah Dasar Berbasis Computational Thinking. *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 60-74.
- Syam, A. S. M. (2020). Analisis

kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika siswa. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 19(1), 939–946. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v1i1.883>

Wing, M. J. (2006). Computational Thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>

Yanti, F., Nurva, M. S., & Fikriani, T. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1743–1751. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2132>