

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS III**

Antik Estika Hader¹, Ana Novitasari², Sindy Novri Septia³

^{1, 2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Dharma Indonesia

An.tique@yahoo.com, ananovitasari12345@gmail.com,
cindynovri176@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of student focus on learning, students tend to be silent listening to teacher explanations, and rarely use learning media. Monotonous learning makes students bored and unenthusiastic so that students' interest in learning mathematics is still low. Therefore, it is necessary to develop a learning media that can increase students' interest in learning, one of which is by using Puzzle learning media. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of puzzle learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Define, Design, Develop and Disseminate). The subjects in this study were third-grade students of SDN 13 Koto Baru. The results of the puzzle learning media assessment on the validation test by three validators produced an average value of 87% categorized as valid. The practicality test by teachers and students produced an average value of 95.12% categorized as practical in terms of use. The effectiveness test is based on the results of the student learning questionnaire with an average of 87.8% was categorized as effective.

Keywords: Development, Puzzle Media, Mathematics, Plane Shapes, Learning Interest, Grade III Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran, siswa cenderung diam mendengarkan penjelasan guru, dan jarang menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan tidak bersemangat sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang. Maka dari itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas pada media pembelajaran puzzle. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 13 Koto Baru. Hasil penilaian media

pembelajaran puzzle pada uji validasi oleh tiga validator menghasilkan nilai rata-rata 87% dikategorikan valid. Uji praktikalitas oleh guru dan siswa menghasilkan nilai rata-rata 95,12% dikategorikan praktis dari segi penggunaan. Uji efektifitas berdasarkan hasil angket minat belajar siswa dengan rata-rata 87,8% dikategorikan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Puzzle, Matematika, Bangun Datar, Minat Belajar, Siswa Kelas III SD

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku individu untuk mendewasakan dirinya untuk mempermudah dalam berpikir, berperilaku dan berinteraksi disekitarnya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, Indonesia

membentuk sebuah sistem pendidikan nasional. Adapun komponen-komponen dari sistem pendidikan nasional yang dimaksud adalah tujuan, peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, alat/perangkat pendidikan dan lingkungan Pendidikan.

Salah satu komponen dari sistem pendidikan nasional adalah alat/perangkat pendidikan. "Alat/perangkat pendidikan berfungsi untuk mempermudah atau mempercepat tercapainya tujuan. Alat/perangkat pendidikan berupa perangkat lunak (software) dan perangkat kasar (hardware). perangkat lunak (software) meliputi kurikulum, materi pembelajaran dan evaluasi. Sedangkan perangkat kasar (hardware)

meliputi gedung, komputer dan sebagainya” (Yusuf, 2018). Bagian penting dari alat/perangkat Pendidikan adalah mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran untuk tercapainya sebuah Pendidikan adalah matematika. Matematika sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu matematika sangat diajarkan sejak sekolah dasar untuk melatih kemampuan berfikir siswa, serta kemampuan bekerja sama siswa.

Pembelajaran Matematika adalah mata pelajaran berhitung, ratunya ilmu dan pelayanan ilmu.. Dengan begitu, menurut Kineldi, bahwa pembelajaran matematika itu pelajaran yang khusus dan menjadi pembelajaran yang berperan dalam keterampilan berfikir siswa untuk memecahkan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka-angka (Safrizal et al., 2022).

Pada dasarnya, tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu membantu

siswa supaya mampu dan terampil dalam matematika. Selain itu tujuannya sebagai memahami konsep dalam matematika, bagaimana keterkaitan antara satu konsep dengan yang lainnya, matematika ini membutuhkan penalaran dalam pola pikir, sifat, dan memecahkan masalah yaitu memahami masalah, merancang model dalam pembelajaran matematika, mencari solusinya, serta matematika ini bagaimana mengkomunikasikan antara gagasan dengan symbol (Putri & Safrizal, 2023).

Minat adalah kecenderungan atau dorongan ataupun kegiatan seseorang untuk melakukan sesuatu atau tertarik pada suatu hal. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, atau kegiatan tertentu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah

dilaksanakan di kelas III SDN 13 Koto Baru, terdapat permasalahan mengenai proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan bahwa siswa dalam mengikuti pembelajaran kurangnya minat belajar disebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran dikarenakan membosankan dan mengantuk saat guru menjelaskan sehingga mereka tidak menyukai pembelajaran matematika. Pembelajaran yang monoton jarang menggunakan media pembelajaran membuat siswa bosan dan tidak bersemangat pada pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan siswa yang cenderung pasif, diam, mendengarkan penjelasan guru dan mencatatnya saja bahkan ada siswa yang sering menanyakan jam istirahat ataupun jam pulang saat sedang proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara di kelas III dengan siswa ditemukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika karena menurut

mereka pembelajaran matematika susah dipahami dan membosankan. Dari permasalahan yang ditemukan membuat siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas III, terdapat permasalahan yang ditemukan. Dalam pembelajaran matematika masih banyak siswa sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru membuat siswa kurang berminat dalam pembelajaran. Dari permasalahan yang ditemukan dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran matematika karena didalam proses pembelajaran peserta didik suka bermain sambil belajar, yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan di kelas III yakni kurangnya minat

belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pada pembelajaran matematika dengan menggunakan puzzle. Dengan menggunakan media puzzle ini diharapkan meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis metode dalam penelitian ini adalah jenis metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Di dalam penelitian yang dilakukan, model pengembangan yang dipilih yakni model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*Disseminate*). Berikut prosedur model 4D pada gambar 1.

Define (Pendefenisian)



Design (Perancangan)



Develop (Pengembangan)



Disseminate (Penyebaran)

Gambar 1. Prosedur Model 4D

Jenis data yang di ambil yaitu kuantitatif dan kualitatif diambil dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan data praktikalitas yang di ambil dari respon guru dan siswa. Data kuantitatif menggunakan Skala likert untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik observasi, Teknik wawancara, angket dan teknik dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yaitu mengembangkan media pembelajaran puzzle yang dilakukan di SDN 13 Koto Baru pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas III SD.

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada setiap tahapan dalam proses pendefinisian (*define*), perancangan

(*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

1. Hasil tahap pendefinisian (*define*)

Tahapan *define* merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam tahap ini, tahap *define* ini memiliki tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakter peserta didik.

a. Hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SDN 13 Koto Baru berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada saat sedang berlangsungnya proses belajar mengajar dan untuk wawancara dilakukan kepada siswa kelas III dan guru wali kelas III. Karena itu, guru jarang menggunakan bahan ajar pendukung berupa media pembelajaran maka guru membutuhkan bahan ajar pendukung untuk membantu ketercapaian minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan pendidik dan siswa perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang berupa media pembelajaran puzzle. Agar siswa mudah mengetahui apa yang akan dipelajari sehingga minat belajar menjadi meningkat. Dengan adanya

pengembangan media pembelajaran puzzle ini dapat memberikan perubahan yang efektif pada minat belajar siswa dan dengan adanya media pembelajaran puzzle yang dikembangkan ini siswa akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran.

b. Hasil Analisis Karakter Siswa, peneliti melakukan wawancara kepada guru wali kelas III yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas III di SDN 13 Koto Baru dengan mayoritas suku minang dan banyak juga dari perantauan, sehingga komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan siswa sering menggunakan bahasa Indonesia. siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda, siswa cenderung senang mencoba hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Maka dari itu, seorang guru diharapkan dapat menyesuaikan antara karakter siswa dengan apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Tahap perancangan (*Design*)

a. Merancang modul ajar agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih terarah.

b. merancang media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar.

c. Perancangan Instrumen Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas pada tahap perancangan instrumen validitas dilakukan pada saat pengembangan media pembelajaran puzzle yang telah jadi kemudian divalidasi oleh validator. Media pembelajaran puzzle yang telah divalidasi kemudian direvisi dari saran dan masukan validator.

1.) Rancangan Instrumen Validitas, instrumen validitas digunakan untuk menguji produk media pembelajaran puzzle agar menjadi valid.

2.) Rancangan Instrumen Praktikalitas, untuk melihat kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran puzzle yang praktis.

3.) rancangan Instrumen efektifitas, untuk menguji produk media pembelajaran puzzle agar menjadi efektif.

3. Hasil Tahap pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk media pembelajaran puzzle pada materi bangun datar untuk menghasilkan minat belajar siswa kelas III SDN 3 Koto baru yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Uji Validitas, untuk penilaian uji validitas dilihat dari tiga aspek yaitu uji validitas isi (materi), Bahasa dan kegrafikan (media).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Validator	Jumlah	Hasil	Kategori
Validator Bahasa	42	94%	Valid
Validator materi	39	87%	Valid
Validator Kefrafikan (media)	24	80%	Valid

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli Bahasa memperoleh hasil 94% dengan kategori valid. Selanjutnya validasi ahli materi memperoleh hasil 87% dengan kategori valid. Terakhir hasil validasi ahli kegrafikan (media) memperoleh hasil 80% dengan kategori valid.

b. Uji Praktikalitas, untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media

pembelajaran puzzle yang telah dibuat.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

No.	Responden	Nilai
1.	Guru	100
2.	Siswa	94,65
Jumlah		194,65
Rata-Rata		97,32%

Berdasarkan hasil dari respon guru dan siswa, guru mendapatkan hasil skor 100% dengan kategori praktis dan untuk siswa mendapatkan hasil skor 94,65% dengan kategori praktis. Dari hasil uji praktikalitas guru dan siswa mendapatkan jumlah 194,65 dengan rata-rata 97,32%.

c. Uji efektivitas, berguna untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran puzzle yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Efektivitas

Ketuntasan Anak

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	18	83,5%
2.	Tidak Tuntas	2	16,5%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil minat belajar siswa yang telah mencapai KKTP 70, dari 20 orang siswa, 18 orang siswa yang

tuntas, maka rata-rata efektifitasnya adalah 83,5% sehingga masuk dalam kategori efektif.

Tabel 4. Hasil Angket Minat Belajar siswa sebelum Pembelajaran

No	Nama	Jumlah	Presentasi
1.	Adinda	25	62,5%
2.	Ardhan	27	67,5%
3.	AL-fargos	27	67,5%
4.	Alya	27	67,5%
5.	Akbar	23	57,5%
6.	Anggun	24	60%
7.	Andra	26	65%
8.	Aisa	26	65%
9.	Cahaya	30	75%
10.	Daffa A	24	60%
11.	Daffa	26	65%
12.	Dinda	25	62,5%
13.	Dio	23	57,5%
14.	Emil	27	67,5%
15.	Khanza	22	55%
16.	Luthfi	24	60%
17.	Nizam	26	65%
18.	Salsa	26	65%
19.	Yuwana	24	60%
20.	Zidan	23	57,5%
Jumlah		505	
Rata-rata		63%	

Tabel 5. Hasil Angket Minat belajar siswa sesudah pembelajaran

No	Nama	Jumlah	Presentasi
1.	Adinda	35	87,5%
2.	Ardhan	32	80%
3.	AL-fargos	35	87,5%
4.	Alya	35	87,5%
5.	Akbar	40	100%
6.	Anggun	34	85%
7.	Andra	34	85%

8.	Aisa	33	82,5%
9.	Cahaya	40	100%
10.	Daffa A	34	85%
11.	Daffa	35	87,5%
12.	Dinda	40	100%
13.	Dio	34	85%
14.	Emil	35	87,5%
15.	Khanza	33	82,5%
16.	Luthfi	34	85%
17.	Nizam	35	87,5%
18.	Salsa	34	85%
19.	Yuwana	37	92,5%
20.	Zidan	34	85%
Jumlah			703
Rata-rata			87,8%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa angket hasil belajar sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil 505 dengan rata-rata 63%. Sedangkan angket minat belajar setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil 703 dengan rata-rata 87,8% sehingga dikategorikan efektif.

4. Hasil Tahap Penyebaran (Disseminate)

Hasil tahap penyebaran yang telah mencapai KKTP 70, ada 17 orang siswa dari 20 orang yang tuntas dengan rata-rata 77,7%. Dari hasil yang telah didapatkan maka media pembelajaran puzzle termasuk dalam kategori valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran puzzle pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III SDN 13 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 20 orang yang telah dilaksanakan peneliti menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu: Define (analisis), Design (perancangan,), Develop (pengembangan) dan Dessiminate (Penyebaran).

Keempat tahap tersebut dilakukan mulai tahap analisis sampai penyebarluasan. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap perencanaan disini melakukan perencanaan instrument penelitian dan membuat media pembelajaran puzzle. Tahap pengembangan melakukan validasi media pembelajaran puzzle divalidator oleh dosen FKIP Undhari, ada tiga aspek yang di validasi yaitu aspek materi, Bahasa dan media, praktikalitas yaitu dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik. Tahap pengembangan media pembelajaran puzzle dilakukan peneliti di kelas IIIa dengan jumlah siswa 20 orang di SDN

13 Koto Baru. Tahap terakhir dari model 4D adalah tahap Disseminate (penyebarluasan). Penyebarluasan pengembangan media pembelajaran puzzle yang dilakukan peneliti yaitu di kelas IIIB di SDN 13 Koto Baru.

1. Validitas Media Pembelajaran Puzzle.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 4D, tahap Define (analisis) yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakter peserta didik. Tahap Design (perancangan) meliputi perencanaan terhadap media pembelajaran puzzle yaitu merancang instrument tahap pengembangan dilakukan uji validitas ahli. Hasil validitas media pembelajaran puzzle materi bangun datar untuk siswa kelas III SD ini diisi oleh 3 orang validator dengan aspek yang dinilai yaitu aspek materi, aspek media dan aspek Bahasa. Berdasarkan hasil dari tiga validator, validator ahli materi dengan nilai 86,66% dengan kategori valid, untuk aspek validator media dengan nilai 80% kategori valid dengan sedikit revisi dan untuk aspek validator bahasa dengan nilai 93,33% dengan kategori valid tanpa revisi.

2. Praktikalitas media pembelajaran Puzzle

Tahap selanjutnya yaitu praktikalitas media pembelajaran puzzle terhadap respon pendidik dan peserta didik. Minat dari praktikalitas media pembelajaran puzzle pada materi bangun datar untuk siswa kelas III diperoleh dari hasil penilaian angket respon peserta didik diminta untuk mengisi berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil peserta didik dari hasil lembar instrumen praktikalitas mendapatkan 94,65% dikategorikan praktis, selanjutnya dari penilaian pendidik 95,6 % dikategorikan praktis.

3. Efektivitas media pembelajaran Puzzle

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu melakukan uji dari efektivitas media pembelajaran puzzle pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 13 Koto Baru. Hasil dari efektivitas media pembelajaran puzzle materi bangun datar dengan jumlah siswa 20 orang. Berdasarkan hasil angket minat belajar sebelum pembelajaran mendapatkan rata-rata 63% dikategorikan tidak efektif, sedangkan hasil angket minat belajar siswa setelah pembelajaran mendapatkan rata-rata 87,8%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pengembangan media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan model pengembangan 4D yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (define) yang terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya tahap perancangan (design) tahapannya yakni perancangan media puzzle dan perancangan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Tahap pengembangan (development) dimana peneliti melakukan validasi pada media pembelajaran puzzle yang peneliti kembangkan yakni validasi kegrafikan, validitas materi dan validitas Bahasa. Kemudian pada tahap penyebaran (disseminate) peneliti menerapkan media pembelajaran puzzle di kelas IIIB SDN 13 Koto Baru.

2. Tingkat kevalidan materi 86,66%, tingkat kevalidan media 80%, dan tingkat kevalidan Bahasa 93,33% terhadap media pembelajaran puzzle pada materi bangun datar kelas III SDN 13 Koto Baru.

3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari angket respon yang dilakukan peserta didik kelas III yakni 94,65% dan dilihat dari angket respon dilakukan guru kelas III yakni 95,6% terhadap media pembelajaran puzzle materi bangun datar kelas III SDN 13 Koto Baru.

4. Tingkat keefektifan minat dilihat dari hasil praktek yang dilakukan peneliti di kelas III yakni 87,8% setelah menggunakan media yang peneliti kembangkan terhadap media puzzle pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III SDN 13 Koto Baru.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Aswandi, Z. (2020). Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Mata Diklat Whole of Government Bagi Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai

- Negeri Sipil. *Jurnal Litbang Sukowati : Media Penelitian Dan Pengembangan*, 3(2), 10.
<https://doi.org/10.32630/sukowati.v3i2.157>
- Budiaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48.
<https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- lii, M. (2017). *Prosedur Pengembangan Menurut pemaparan oleh Thiagarajan & Semmel (1974) ada beberapa tahapan penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan yaitu: 29. 1974*, 29–45.
- Kusuma, I. A. (2018). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Skripsi*, 1–103.
- Nur, L., Siregar, K., Yana, S. P., Suryani, I., Haryati, D., Hutabarat, S., Nadira, D. A., Hidayat Siregar, T., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Pembelajaran Matematika Pada Kelas 3 SD Di SD N 101765. *Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 154–159.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.469>
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1346>
- Safrizal, S., Sastri, W., Anastasha, D. A., & Syarif, M. I. (2022). Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4805–4812.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2679>