

Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar

Received:
21/02/2023

¹Andi Ardhila Wahyudi, ²Hamdana Hadaming

Universitas Muhammadiyah Makassar

Accepted:
27/03/2023

1andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id

Published:
30/03/2023

2hamdana@unismuh.ac.id *Corresponding author)

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of Geometry grade IV students at SD Bawakaraeng 1 with the application of quartet game media. Using the Descriptive Analysis method of classroom action research, namely studies used to collect, process, analyze, interpret and conclude data so that a systematic picture is obtained in increasing activity and learning outcomes. The subjects in this study were all 24 students of grade IV. The instruments used were test sheets and student activity observation sheets. Data collection techniques are tests and observations. There was a significant increase after applying the quartet game media in learning geometry. The average percentage of positive activity was in the good category, namely 73.95%, while in cycle 2 it was in the very good category, namely 85.39%. For the percentage of negative activity in cycle 1 of 12.5% and cycle 2 of 4.1%, this means that positive activity has increased and negative activity has decreased. And there was an increase in the number of students who had completed or reached KKM, namely as many as 11 students or 45.83% in cycle 1 and as many as 21 students who completed or 87.5% in cycle 2. There was an increase in student learning outcomes from cycle 1 to cycle 2 percentage of 41.67%. This shows that the application of quartet game media on geometry material can improve students' mathematics learning outcomes at SD Bawakaraeng 1 Makassar city.

Keywords: Game media; card quartet; Geometry

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Geometri siswa kelas IV SD Bawakaraeng 1 dengan penerapan media permainan kuartet. Menggunakan metode Analisis Deskriptif penelitian tindakan kelas yaitu studi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi aktivitas siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes dan observasi. Terdapat peningkatan yang signifikan setelah menerapkan media permainan kuartet dalam pembelajaran geometri. Rata-rata persentase aktivitas positif berada pada kategori baik yaitu 73,95% sedangkan di siklus 2 berada pada kategori sangat baik yaitu 85,39%. Untuk persentase aktivitas negative siklus 1 12,5 % dan siklus 2 sebesar 4,1%, ini berarti aktivitas positif mengalami peningkatan dan aktivitas negative menurun. Dan terdapat peningkatan jumlah siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM yaitu sebanyak 11 siswa atau 45,83% di siklus 1 dan sebanyak 21 siswa yang tuntas atau 87,5% di siklus 2. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan persentase sebesar 41,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan

media permainan kuartet pada materi geometri dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD Bawakaraeng 1 kota Makassar.

Kata kunci: *Media permainan; kartu kuartet; Geometri*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (F. K. Ulfa, 2020). Potensi ini mencakup kemampuan intelektual, spiritual, emosional, dan keterampilan praktis yang relevan untuk menghadapi tantangan kehidupan dan berkontribusi pada kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara (Gusteti et al., 2023). Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya bertujuan mencetak individu yang cerdas secara akademis, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan keterampilan yang adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Salah satu bidang studi yang berperan strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah matematika. Sebagai ilmu dasar, matematika tidak hanya mengajarkan logika dan perhitungan, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sistematis (Nur'aini et al., 2017). Kompetensi ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan dinamika global, menjadikan matematika sebagai komponen penting dalam sistem pendidikan yang berkualitas (Sarumaha & Gee, 2021). Matematika dipandang sebagai disiplin ilmu dasar yang menopang penguasaan berbagai bidang pengetahuan lainnya, mulai dari ilmu pengetahuan alam, teknologi, hingga ilmu sosial (Azizah & Purwaningrum, 2021). Pentingnya peran matematika tercermin dari alokasi waktu belajar yang signifikan di kurikulum pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.

Namun, meskipun menjadi salah satu mata pelajaran inti, rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam matematika terus menjadi tantangan serius yang perlu mendapatkan perhatian lebih (Z & Muchlian, 2019). Hasil studi Trends in Mathematics and Science Study (TIMSS) menunjukkan bahwa prestasi matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 35 dari 46 negara, dengan skor rata-rata 411, jauh di bawah rata-rata global sebesar 467 (Desmawati & Farida, 2018). Data ini mengindikasikan adanya tantangan besar dalam pencapaian kompetensi matematika siswa di Indonesia, khususnya pada materi geometri, seperti pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar (Mu'asaroh & Noor, 2021). Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Bawakaraeng, banyak siswa yang kesulitan menghafal rumus-rumus dasar dan mengaplikasikannya pada soal-soal terkait. Kesenjangan kompetensi ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru di SD Bawakaraeng, yang menyebutkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal rumus-rumus dasar keliling dan luas bangun datar. Mereka juga mengalami kendala dalam menerapkan rumus-rumus tersebut pada soal-soal yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa tantangan tidak hanya terletak pada kemampuan menghafal, tetapi juga pada pemahaman konseptual

dan kemampuan berpikir aplikatif (Kamil, 2023). Masalah ini memerlukan perhatian khusus, mengingat geometri adalah salah satu materi kunci yang menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan matematis pada tingkat yang lebih tinggi.

Kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti keliling dan luas bangun datar sering disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik serta minimnya media pendukung (Rizki & Frentika, 2021). Ketidakterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran mengurangi minat dan motivasi mereka, sehingga diperlukan metode inovatif yang tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga meningkatkan antusiasme belajar matematika (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019). Salah satu solusi efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti kartu kwartet, yang menggabungkan elemen visual, teks, dan kompetisi. Media ini dirancang untuk menjembatani abstraksi matematika dengan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan secara aktif (Yani, 2021; Ambarsari et al., 2023).

Keunggulan kartu kwartet terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar (I. S. K. Ulfa et al., 2018). Anak-anak pada usia ini cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain, karena bermain dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan ini dapat memacu daya ingat siswa melalui mekanisme pengulangan konsep yang secara tidak langsung membantu mereka menghafal dan memahami materi (Kassiavera, 2018). Penerapan media kartu kwartet diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun minat mereka terhadap matematika, yang pada akhirnya dapat mengurangi persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit.

Penelitian ini menyoroti urgensi penggunaan media permainan kartu kwartet sebagai pendekatan inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar matematika, khususnya pada materi geometri (Suryanti, 2022). Media ini menawarkan solusi yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa, mengintegrasikan aspek visual, kompetitif, dan interaktif yang mampu menarik perhatian siswa (Septiana et al., 2022). Berdasarkan teori psikologi perkembangan, anak usia 8-12 tahun memiliki kecenderungan alami untuk belajar melalui aktivitas bermain dan koleksi, yang membuat kartu kwartet menjadi media yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar mereka (Dosinaeng et al., 2020). Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan kartu kwartet dalam meningkatkan hasil belajar geometri siswa kelas IV SD Bawakaraeng 1. Fokus utama adalah pada kemampuan siswa untuk memahami dan mengaplikasikan konsep keliling dan luas bangun datar, yang selama ini menjadi salah satu materi yang paling menantang. Selain itu, penelitian ini berupaya menjawab gap antara kebutuhan siswa untuk belajar secara interaktif dan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang mendukung gaya belajar anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode

pembelajaran matematika yang lebih efektif dan inovatif, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Deskriptif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas berdasarkan model Kurt Lewin, yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pengumpulan, analisis, dan interpretasi data secara sistematis. Penelitian dilakukan di SD Bawakaraeng 1, Makassar, dengan subjek 24 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi lembar tes dan lembar observasi aktivitas siswa, sementara data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan utama: pertama, analisis data observasi menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa serta menghitung persentase peningkatannya dengan rumus persentase; kedua, analisis hasil belajar siswa berdasarkan nilai yang diperoleh pada akhir setiap siklus dengan menghitung ketuntasan belajar.

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Bawakaraeng 1 Makassar dengan 4 tahap yaitu perencanaan, dalam tahap ini peneliti membuat RPP beserta instrument yang akan digunakan dengan berkolaborasi dengan guru kelas. Tahap pelaksanaan, dalam tahap ini peneliti melaksanakan 4 kali pertemuan di setiap siklus dan dalam penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Tahap observasi, dalam tahap ini selama proses pelaksanaan observer melaksanakan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dan tahap terakhir yaitu refleksi, dalam tahap ini peneliti melihat kembali apa yang perlu diperbaiki dan dipertahankan selama proses tindakan dalam kelas.

Dari hasil pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data hasil observasi keaktifan siswa dapat dilihat pada table 1 berikut:

Tabel 1 JPersentase aktivitas siswa

No	Indikator	Persentase (%)	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	87,5	95,8
2	Siswa aktif bertanya dan menjawab	33,33	54,16
3	Siswa yang antusias dalam mengikuti permainan kuartet	87,5	95,8
4	Siswa yang senang dan gembira dalam mengikuti pelajaran	87,5	95,8
5	Siswa yang hanya bermain-main saja tanpa memperhatikan penjelasan guru	12,5	4,1
	Rata-rata	73,95	85,39
	Kategori	Baik	Sangat baik

Berdasarkan table 1 persentase hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan kuartet pada siklus 1 diperoleh rata-rata persentase aktivitas positif berada pada kategori baik yaitu 73,95% sedangkan di siklus 2 berada pada kategori sangat baik yaitu 85,39%. Untuk persentase aktivitas negative siklus 1 12,5 % dan siklus 2 sebesar 4,1%, ini berarti aktivitas positif mengalami peningkatan dan aktivitas negative menurun. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar di SD Bawakaraeng 1 kota Makassar dengan penerapan media permainan kartu kuartet dapat dilihat pada table 2 berikut:

Tabel 2 J Persentase hasil belajar siswa

Siklus	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Persentase%	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase%
1	13	54,16	11	45,83
2	3	12,5	21	87,5

Dari table 2, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM yaitu sebanyak 11 siswa atau 45,83% di siklus 1 dan sebanyak 21 siswa yang tuntas atau 87,5% di siklus 2. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan persentase sebesar 41,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media permainan kuartet pada materi geometri dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD Bawakaraeng 1 kota Makassar.

Diskusi

Penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menghasilkan dampak yang sangat positif berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Metode ini diterapkan melalui dua siklus pembelajaran, masing-masing terdiri atas empat pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dalam aktivitas maupun hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata persentase aktivitas positif siswa mencapai 73,95%, yang tergolong dalam kategori baik. Angka ini mengalami peningkatan pada siklus kedua menjadi 85,39%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat secara signifikan, dari 45,83% atau sebanyak 11 siswa pada siklus pertama menjadi 87,5% atau sebanyak 21 siswa pada siklus kedua. Hal ini mengindikasikan bahwa media kartu kuartet tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berhasil mendorong peningkatan hasil belajar secara substansial.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Aktivitas-aktivitas seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan penyelesaian masalah menjadi lebih dinamis karena sifat kompetitif dan kolaboratif yang ditawarkan oleh kartu kuartet (Giwangsa, 2021). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi.

Selain itu, media kartu kuartet memiliki karakteristik yang sangat mendukung visualisasi dan asosiasi simbolik, yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang kompleks. Dengan menghadirkan informasi melalui gambar, simbol, dan teks yang saling terhubung, kartu kuartet mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami (Sulastri et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran geometri, misalnya, kartu kuartet berperan sebagai alat bantu yang memvisualisasikan konsep bangun datar dengan cara yang menarik dan interaktif. Gambar-gambar yang ditampilkan pada kartu tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menjelaskan sifat-sifat bangun datar, seperti jumlah sisi, sudut, atau luas permukaan (Hadaming, 2023). Penggunaan visual yang menarik ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Lebih dari itu, media ini juga mendorong siswa untuk mengaitkan teori yang diajarkan dengan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Dalam hal ini, media kartu kuartet memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, menganalisis informasi, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran secara mandiri maupun kelompok (Giwangsa, 2021). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan.

Selain dampak positif pada hasil belajar, penggunaan media kartu kuartet juga menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih cair dan produktif, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton (Isnania, 2023). Siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan keberhasilan yang dicapai, media kartu kuartet dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran. Media ini dapat diterapkan secara luas, baik dalam pembelajaran konseptual seperti matematika, IPS, maupun dalam pembelajaran praktis seperti Bahasa Indonesia dan PKn. Untuk memastikan keberlanjutan efektivitasnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan guna mengeksplorasi penerapan media ini pada berbagai konteks pendidikan, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus atau materi pelajaran yang berbeda. Dengan pendekatan yang tepat, media permainan kartu kuartet dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern, terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media permainan kuartet dalam pembelajaran Geometri di kelas IV Sd Bawakaraeng 1 Makassar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan yang signifikan setelah menerapkan media permainan kuartet dalam

pembelajaran geometri. Rata-rata persentase aktivitas positif berada pada kategori baik yaitu 73,95% sedangkan di siklus 2 berada pada kategori sangat baik yaitu 85,39%. Untuk persentase aktivitas negative siklus 1 12,5 % dan siklus 2 sebesar 4,1%, ini berarti aktivitas positif mengalami peningkatan dan aktivitas negative menurun. Dan terdapat peningkatan jumlah siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM yaitu sebanyak 11 siswa atau 45,83% di siklus 1 dan sebanyak 21 siswa yang tuntas atau 87,5% di siklus 2. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan persentase sebesar 41,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan media permainan kuartet pada materi geometri dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD Bawakaraeng 1 kota Makassar

Referensi

- Azizah, I. N., & Purwaningrum, J. P. (2021). Penerapan Teori Vygotsky Pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 3(1), 19-26. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i1.220>
- Desmawati, D., & Farida, F. (2018). Model ARIAS Berbasis TSTS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *Desimal Jurnal Matematika*, 1(1), 65. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1918>
- Dosinaeng, W. B. N., Lakapu, M., Jagom, Y. O., Uskono, I. V., Leton, S. I., & Djong, K. D. (2020). Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah: eksplorasi Konsep Konsep Geometri Pada Budaya Suku Boti. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 739. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2900>
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019). Etnomatematika Pada Permainan Dengklag Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, S., & Nurazizah, N. (2023). Penggunaan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2735-2747. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5963>
- Hadaming, H. (2023). Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 67-74. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.838>
- Isnania, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran Ipa. *Lensa (Lentera Sains) Jurnal Pendidikan Ipa*, 13(1), 39-46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Kamil, F. (2023). Matematika Sebagai Fondasi Kritis Dalam Menaklukkan Tantangan Soal Fisika. 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.30739/jeas.v1i1.2486>
- Kassiavera, S. (2018). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Inkuiri Jurnal Pendidikan Ipa*, 7(3), 323. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v7i3.31704>

- Mu'asaroh, H. P., & Noor, N. L. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Bentuk Alat Musik Rebana. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.9908>
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra. *Matematika*, 16(2). <https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>
- Rizki, H. T. N., & Frentika, D. (2021). Etnomatematika Dalam Budaya Barapan Kebo Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 252–264. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.98>
- Sarumaha, R., & Gee, E. (2021). Identifikasi Hombo Batu Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau Secara Matematis. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 155. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3163>
- Septiana, A., Amin, I. I., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Literatur: Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Dalam Pembelajaran Matematika. *Teorema Teori Dan Riset Matematika*, 7(2), 343. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7090>
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Suryanti, S. (2022). Implikasi Kebijakan Terhadap Penilaian Dalam Pendidikan Matematika Di Indonesia: Tinjauan Penelitian (2011 -2020). *Didaktika Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 120. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).3912](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).3912)
- Ulfa, F. K. (2020). Kemampuan Koneksi Matematis Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jpm)*, 6(2), 106. <https://doi.org/10.33474/jpm.v6i2.5537>
- Ulfa, I. S. K., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Profil Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(1), 40–53. <https://doi.org/10.24815/jdm.v5i1.9972>
- Z, Y. R. R., & Muchlian, M. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Gadang Minangkabau Sumatera Barat. *Jurnal Analisa*, 5(2), 123–136. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i2.5942>