

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PIKTOGRAM KELAS IV MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Irma Dillah Khoirun Nisa'¹, Marista Dwi Rahmayantis², Ria Wahyuning Budiasri³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Nusantara PGRI Kediri

³SD Negeri Banjarnlati 2 Kota Kediri

email: irmadillah726@gmail.com¹, maristadwi@unpkediri.ac.id², riawahyuningb@gmail.com³

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi piktogram mata pelajaran matematika melalui media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran dan kuis interaktif *Wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada 28 siswa, data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara kuantitatif. Hasil prasiklus menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah. Siklus 1 mencapai rata-rata 72,32 dengan ketuntasan 67,8%. Siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata 85,43 dan ketuntasan 92,8%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi piktogram, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam memahami penyajian data.

Kata Kunci: *interaktif, matematika, hasil belajar, piktogram*

Abstract

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of fourth grade students on the pictogram material of mathematics subjects through interactive learning media in the form of learning videos and interactive Wordwall quizzes. This research was conducted in two cycles on 28 students, data was collected through learning outcome tests and analyzed quantitatively. The pre-cycle results showed that student learning outcomes were still low. Cycle 1 achieved an average of 72.32 with a completeness of 67.8%. Cycle 2 showed a significant increase with an average of 85.43 and a completeness of 92.8%. These findings indicate that the use of interactive learning media is effective in improving student learning outcomes on pictogram material, providing a more meaningful learning experience in understanding data presentation

Keywords: *interactive, mathematics, learning outcomes pictograms*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek sosial, politik, dan budaya, yang semuanya sangat penting dalam menentukan arah dan masa depan suatu masyarakat. Diharapkan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki potensi untuk berkontribusi pada kemajuan atau kemunduran proses pembangunan di berbagai bidang. Pendidikan yang berkualitas seharusnya tidak hanya berfokus pada persiapan peserta didik untuk karir atau jabatan di masa depan, tetapi juga memberikan pemahaman tentang bagaimana pendidikan dapat membantu mereka dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah sehari-hari, serta menerapkannya dalam berbagai situasi yang mungkin mereka temui dalam kehidupan (Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S., 2024).

Peran pendidik sangat penting dalam konteks ini, di mana mereka berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik selama proses belajar (Juna Irawana, 2020). Dengan demikian, pendidikan harus menjadi prioritas utama, terutama di tingkat sekolah dasar. Di sinilah peserta didik diajarkan tiga keterampilan dasar yang esensial: membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan-keterampilan ini merupakan fondasi yang sangat penting bagi perkembangan akademik dan sosial mereka di masa depan, serta akan mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkontribusi secara positif kepada masyarakat.

Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, dengan tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan menghitung peserta didik.

Sebagai sebuah bidang ilmu, matematika memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk pola pikir peserta didik dan juga menjadi dasar bagi perkembangan teknologi, baik saat ini maupun di masa depan. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir logis mereka, yang memungkinkan mereka untuk berpikir dengan lebih terstruktur dan sistematis (Sugiyanto & Wicaksono, 2020). Pendidikan matematika di sekolah dasar berfungsi sebagai fondasi yang krusial untuk memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika dan pengetahuan yang dapat mempengaruhi jenjang pendidikan selanjutnya (Nurhaswinda, N., 2024).

Pemahaman konsep matematika didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami, menyerap, menguasai, dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam proses pembelajaran (Resty, Z. N., & Kusuma, H., 2024). Pemahaman konsep matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dipahami oleh siswa. Karena sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan sehari-hari supaya lebih mudah dan memperlancar kegiatan siswa kedepannya. Namun, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Salah satu penyebabnya adalah ketergantungan mereka pada buku ajar saja, tanpa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Termasuk pada materi piktogram. Piktogram adalah penyajian data menggunakan gambar atau simbol yang relevan. Materi ini penting bagi siswa untuk membantu memahami dan menginterpretasikan data dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Banjarmlati 2, ditemukan bahwa hasil belajar materi piktogram masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai pra siklus siswa kelas 4 yang masih dibawah rata-rata. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya yaitu kurangnya minat siswa terhadap matematika. Terutama tertanamnya dipikiran siswa bahwa matematika ada pelajaran yang sangat sulit, sehingga mereka merasa sulit untuk mempelajarinya. Faktor kedua yaitu metode pembelajaran yang kurang efektif, kebanyakan masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal. Padahal metode tersebut kurang interaktif dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Faktor ketiga yaitu media pembelajaran yang kurang menarik. Media yang digunakan masih terbatas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa sulit memahami konsep piktogram secara mendalam.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 pada materi piktogram melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah video pembelajaran dan kuis interaktif wordwall. Penggunaan media seperti ini diharapkan mampu menciptakan

pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif sehingga peserta didik dapat lebih mudah menguasai konsep-konsep pembelajaran matematika dengan menyenangkan dan lebih mendalam.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui siklus tindakan. PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan (Arikunto, dkk, 2015). Penelitian tindakan kelas (PTK), yang juga disebut sebagai *classroom action research* (CAR), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang muncul di dalam lingkungan kelas (Adnan, G., & Latief, M. A., 2020). Siklus dalam PTK dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berulang. Keempat tahap dalam penelitian ini adalah struktur penyusun untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan berkesinambungan, dan kembali kelangkah semula. Jadi, bentuk penelitian tindakan ini bukan merupakan kegiatan tunggal, tetapi rangkaian kegiatan akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus. Banyaknya siklus tergantung pada masih atau tidaknya diperlukan. Tindakan dianggap selesai bilamana rata-rata hasil belajar siswa sudah di atas KKTP yaitu 75.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, tujuan utama di penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa materi piktogram melalui penggunaan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswakesel IV di SDN Banjarmhati 2 Kota Kediri yang terdiri dari 28 siswa. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu observasi dan tes. Menurut Arikunto (2007), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan metode dan aturan-aturan yang diberikan batasan. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjarmhati 2 dalam aspek pemahaman sebelum dan sesudah diberikan materi piktogram menggunakan media pembelajaran interaktif. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik sederhana dari hasil belajar siswa. Jika persentase siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM meningkat, maka penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil. Dalam analisis data hasil belajar siswa dalam materi piktogram, ditunjukkan pada table 1 berikut:

Tabel 1: Kriteria Hasil Belajar Siswa

Tingkat Penguasaan	Nilai	Kriteria
Nilai akhir	≥ 75	Tuntas
	< 75	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan prasiklus untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi piktogram dan untuk mengetahui persentase keberhasilan siswa dalam pemahaman yang berkaitan dengan materi piktogram di kelas IV SDN Banjarmlati 2. Hasil yang diperoleh peneliti dari prasiklus peserta didik kelas IV di SDN Banjarmlati 2 menunjukkan bahwa dari 28 siswa, rata-rata nilai yang didapatkan adalah 42,03 dari 100, dengan KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep materi analisis data, terutama sub materi piktogram.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti melaksanakan tindakan siklus untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi piktogram dengan melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus I, peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada pengerjaan soal materi piktogram. Hal ini sudah menunjukkan peningkatan yang positif, namun nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM. Permasalahan yang muncul pada siklus I yaitu siswa kurang memperhatikan video pembelajaran dan penjelasan guru. Ada juga yang berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga tidak fokus dalam pembelajaran. Padahal dalam kegiatan untuk memahami sebuah materi, diperlukan fokus dan aktif berdiskusi agar kegiatan menjadi bermakna.

Pada siklus I, hasil belajar siswa pada pelajaran matematika pokok bahasan piktogram mulai terlihat adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai meningkat menjadi 72,32. Terdapat 19 atau 67,8% dari 28 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa atau 32,2% masih belum mencapai KKM. Hal ini sudah menunjukkan peningkatan yang positif, namun nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari data yang disajikan dalam tabel dan grafik. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72 dari 26 peserta

didik, di mana 13 peserta dinyatakan tuntas dan 13 lainnya tidak tuntas. Di akhir siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88 dari 26 peserta didik, dengan 23 peserta dinyatakan tuntas dalam materi pictogram dan 3 peserta tidak tuntas. Dari segi persentase, terjadi peningkatan hasil belajar dari 50% menjadi 88% (Puji, 2023).

Penelitian lain dari Messa Septia (2024) menunjukkan hasil media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dengan nilai 100 % kategori valid, bahasa dengan nilai 91,7% kategori valid, grafika dengan nilai 92,4% kategori valid. Uji Praktikalitas dilakukan secara terbatas melibatkan 15 orang siswa dengan hasil 90,6% kategori valid dan 3 orang guru dengan hasil 100% kategori valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Virtual Tour Museum* layak digunakan di SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru.

Penelitian yang dilakukan J M Sumilat (2018) telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi dari peserta didik sehingga berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari capaian pelaksanaan penelitian pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 70,83% meningkat pada siklus kedua yaitu menjadi 100%, sedangkan ketercapaian hasil belajar pada siklus 1 adalah 71,7% meningkat pada siklus kedua menjadi 77,7%, sehingga disimpulkan pemanfaatan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tataaaran. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran di SD yaitu media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berujung pada peningkatan pencapaian hasil belajar.

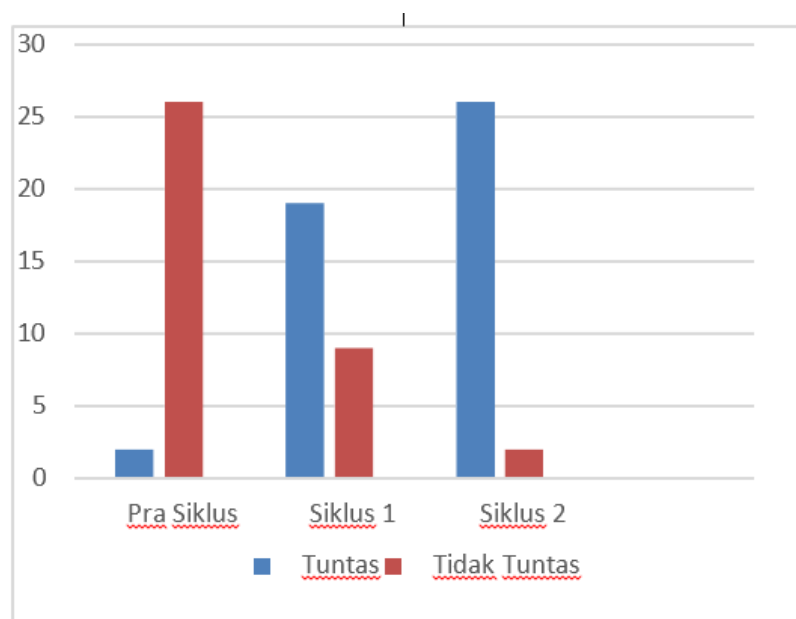
Pembahasan dari hasil penelitian ini yaitu permasalahan pada siklus I diperbaiki pada siklus II dengan harapan hasil yang diperoleh bisa lebih meningkat. Perbaikan ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok yang beranggota 3-4 orang agar siswa lebih aktif berdiskusi dengan temannya untuk lebih meningkatkan pemahaman mereka. Menentukan waktu bekerja kelompok dengan harapan siswa terbiasa berpikir cepat namun tepat. Guru juga memberikan motivasi dengan pemberian hadiah kepada siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan hasil yang baik. Guru juga memberikan pendampingan dan aktif membimbing siswa dalam kelompok. Hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan adalah 26 siswa atau sekitar 92,8%. Sedangkan jumlah anak yang masih belum mencapai KKM ada 2 siswa atau sekitar 7,2%. Nilai rata-rata pada siklus II adalah 85,43. Setelah melaksanakan tindakan kelas selama dua siklus, terbukti bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjarmasin 2 mengenai materi pictogram. Berikut ini akan dijelaskan hasil peningkatan hasil belajar siswa

melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika tentang materi piktogram di kelas IV SDN Banjarmhati 2 yang ditampilkan pada tabel 2:

Tabel 2 Hasil Perbandingan Evaluasi Belajar Siswa

Aspek Yang Diamati	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-Rata	42,03	72,32	85,43
Nilai Terendah	33	55	66
Nilai Tertinggi	77	100	100
Jumlah Siswa mencapai KKM	2	19	26
Jumlah Siswa Tuntas	2	19	26
Jumlah Siswa belum Tuntas	26	9	2
Persentase Siswa Tuntas	7,2%	67,8%	92,8%
Persentase Siswa Tidak Tuntas	92,8%	32,2%	7,2%

Dari data tabel 2 tersebut, dapat digambarkan dalam bentuk grafik untuk memudahkan memahami peningkatan hasil evaluasi yang terjadi. Sajian data bentuk grafik dari hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini (gambar 1) yaitu perbandingan hasil belajar dalam pelajaran matematika materi piktogram selama pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1: Grafik hasil belajar siswa

Menurut data pada gambar 1 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan (prasiklus) mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum tindakan dari 42,03 menjadi 72,32 pada siklus I dan 85,43 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM juga mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum tindakan 7,2% atau 2 siswa

menjadi 67,8% atau 19 siswa di siklus I dan 92,8% atau 26 siswa di siklus II. Sesudah dilakukan tindakan persentase siswa yang tidak mencapai KKM mengalami penurunan mulai dari pra siklus 26 siswa atau sebesar 92,8% menjadi 9 siswa atau 32,2% di siklus I dan 2 siswa atau sekitar 7,2 % dari 28 siswa di siklus II.

Media pembelajaran interaktif membuat pelajaran matematika menjadi menarik bagi siswa. Dengan bantuan media digital berupa video pembelajaran dan kuis interaktif berupa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari konsep piktogram. Pembelajaran semakin menarik minat siswa karena dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung, yang dapat diartikan sebagai belajar sambil bermain. Sesuai penelitian yang dilakukan, penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi piktogram dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjarmati 2 senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Puji Nurdianti (2023) yang juga menerapkan penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi piktogram. Dengan keberhasilan media pembelajaran yang dilakukan peneliti, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dalam menyampaikan materi matematika pada topik yang lain, karena matematika erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat menerapkan kemampuan dalam pemahaman matematika untuk mempermudah urusan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang komprehensif, terungkap gambaran yang jelas mengenai dampak positif penerapan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Banjarmati 2 pada materi piktogram. Data yang tersaji dalam tabel dan grafik secara visual mengilustrasikan adanya kemajuan signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Pada awalnya, sebelum intervensi media interaktif, rata-rata nilai kelas berada di angka 42,03 dengan hanya 7,2% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun, setelah implementasi media pembelajaran interaktif, terjadi lonjakan yang menggembirakan. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,32 dengan 67,8% siswa berhasil melampaui KKM. Puncaknya, pada siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 85,43 dengan tingkat ketuntasan siswa yang impresif, yaitu 92,8%. Peningkatan ini tidak hanya tercermin pada nilai rata-rata, namun juga pada pergeseran jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Semula, mayoritas siswa (92,8%) belum mencapai KKM, namun setelah dua siklus penggunaan media interaktif, kondisi berbalik drastis, dengan hanya sebagian kecil siswa (7,2%) yang masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Keberhasilan ini didukung oleh strategi perbaikan pada siklus II yang meliputi pembentukan kelompok diskusi yang lebih

efektif, penetapan batasan waktu untuk melatih kecepatan berpikir, pemberian motivasi, serta pendampingan aktif dari guru. Penggunaan media digital berupa video pembelajaran dan kuis interaktif melalui platform Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa, mengubah pembelajaran matematika menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi piktogram siswa kelas IV di SDN Banjarmati 2. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa materi piktogram, siswa dapat menerapkan kemampuan dalam membaca data yang disediakan dalam bentuk piktogram dan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika materi piktogram, peneliti memberikan saran untuk siswa terutama siswa kelas IV SDN Banjarmati 2 diharapkan untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, terutama yang melibatkan penggunaan media interaktif. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja perlu ditingkatkan. Siswa perlu dilatih untuk lebih mandiri dalam belajar, misalnya dengan mencari sumber belajar tambahan secara mandiri atau mengerjakan latihan soal secara rutin. Serta penggunaan aplikasi atau situs web pembelajaran matematika interaktif di luar jam sekolah dapat dianjurkan. Untuk Guru diharapkan terus mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran interaktif yang digunakan, misalnya dengan menambahkan fitur-fitur baru atau menggunakan aplikasi yang lebih menarik. Guru dapat berkolaborasi dengan guru lain atau mengikuti pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Untuk Sekolah, Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif, misalnya dengan menyediakan komputer atau tablet yang terhubung dengan internet. Serta mengadakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) perlu diselenggarakan secara rutin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Marista Dwi Rahmayantis selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian serta penyusunan artikel, Ibu Ria Wahyuning Budiasri selaku guru pamong yang telah mendukung pelaksanaan

penelitian tindakan kelas, Universitas Nusantara PGRI Kediri selaku penyelenggara Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), dan SDN Banjarnlati 2 Kota Kediri yang telah bersedia dijadikan tempat penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434-442.
- Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S. (2024). Penerapan Model PBL Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Canva Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 230-242
- Nurhaswinda, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 7(1), 86-92.
- Resty, Z. N., & Kusuma, H. (2024). Problem Based Learning: Upaya Peningkatan Pemahaman Pengolahan Data Piktogram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6833-6840
- Sugiyanto, S., & Wicaksono, A. B. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Pada Kompetensi Pertidaksamaan Rasional Dan Irasional. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 3(2), 354-359.