

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *SMARTCARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SD KELAS II

Azza Fatunnisa, Marthata Cahya Tria Mustikaweni, Wulan Sutriyani

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email Korespondensi: 201330000620@unisnu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika dan model pembelajaran guru yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model *discovery learning* terhadap pemahaman konsep matematika kelas II SD N 12 Karanggondang pada materi satuan waktu. Penelitian ini menggunakan *one-grup pretest-posttest design* dengan tes sebagai instrumennya. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis yang menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,006 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* sangat efektif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyarankan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *smartcard* pada materi satuan waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci : *Discovery Learning*; Pemahaman Konsep; Pembelajaran Sekolah Dasar

Pendahuluan

Matematika adalah sebuah ilmu yang menjadi dasar perkembangan teknologi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Adanya matematika menjadikan siswa mampu berhitung, mengumpulkan, mengolah, menafsirkan dan menyajikan data yang dapat melatih siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Menurut Brinus et al. (2019), matematika tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan keterampilan teknis seperti berhitung atau menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, anilities, sistematis,

kritis, dan kreatif. Oleh karena itu, penguasaan konsep-konsep matematika menjadi dasar untuk pemahaman terhadap ilmu pengetahuan lainnya serta keterampilan kehidupan yang diperlukan di masa depan. Akan tetapi, implementasinya pembelajaran matematika sering di anggap sulit dan membosankan bagi siswa karena materi pembelajaran dianggap rumit dan sulit untuk dipahami. Pemikiran tersebut membuat siswa untuk malas mempelajari matematika sehingga mereka merasa sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pemahaman konsep dalam matematika adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar yang ada dalam mata pelajaran matematika. Hendriana et al. (2017) menjelaskan bahwa pemahaman konsep meliputi beberapa indikator, seperti kemampuan menyatakan kembali konsep yang dipelajari, mengklasifikasi objek berdasarkan sifat-sifat tertentu, dan mampu mengaitkan berbagai konsep dalam matematika atau bahkan di luar matematika. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep ini sangat penting karena akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi berikutnya dan mengembangkan kemampuan berpikir matematis yang lebih tinggi. Penyebab kurangnya pemahaman konsep matematika siswa antara lain siswa sering belajar dengan cara menghafal tanpa memahami pengertian terhadap materi yang sedang mereka pelajari sehingga mengakibatkan mereka cepat lupa terhadap materi yang dipelajari, guru belum berhasil dalam menyampaikan solusi terhadap penguasaan konsep materi sehingga siswa tidak tertarik mempelajari matematika. Sejalan dengan itu Annajmi dalam (Simanjuntak & Listiani, 2020) juga berpendapat bahwa untuk bisa mata pelajaran matematika harus memahami konsep matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses atau kegiatan seorang guru dalam pembelajaran matematika, yang meliputi usaha guru untuk menciptakan suasana dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, keterampilan dan kebutuhan siswa dalam matematika yang beragam, sehingga interaksi yang optimal dapat terjadi antara guru dengan siswa dan sesama siswa (Amin Suyitno dalam Wandini, 2019). Menurut Brinus et al., (2019) salah satu kompetensi yang perlu dikuasai dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep matematika. Pemahaman terhadap suatu konsep matematika sangat penting karena dengan menguasai konsep, siswa akan mudah memahami konsep selanjutnya dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik.

Sejalan dengan itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Rusman (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media dapat

meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memfasilitasi mereka untuk memahami materi yang sulit. Menurut Rusman dalam (Shoffa et al., 2021) media adalah merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran. Media sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perlunya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajarsiswa. Pada penelitian ini, media smartcard digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika. Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi satuan waktu secara konkret dan aplikatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Tukiran (dalam Purwaningtyas & Mardati, 2020), permainan atau penggunaan media yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep serta membuat mereka lebih nyaman dan tertarik dalam belajar.

Alasan pemilihan media tersebut tidak terlepas dari kenyataan bahwa siswa kelas II masih dalam tahap perkembangan operasional konkret yaitu dalam proses perkembangannya, proses penggalan ide, pengembangan konsep yang ada masih bergantung pada benda-benda dan contoh konkret yang ada disekitarnya. Setelah guru menggunakan media diharapkan siswa dapat lebih memahami materi satuan waktu dengan tepat serta dapat memaknai dan menerapkan secara nyata di dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tukiran dalam Purwaningtyas & Mardati, 2020) bahwa permainan memudahkan siswa memahami konsep serta membuat siswa lebih nyaman belajar matematika.



Gambar 1. Media Smartcard

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5 April 2023 permasalahan yang dijumpai di SD Negeri 12 Karanggondang yaitu:

(1) Siswa belum memahami secara maksimal materi yang disampaikan, dan (2) Kurangnya penerapan model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa. Agar dapat mengatasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran harus digunakan model pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Kemampuan guru dalam pembelajaran sangat berperan aktif terhadap pemahaman siswa (Herdiansyah & Purwanto, 2022). Tujuan yang diharapkan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu membantu siswa menjadi aktif, kreatif, serta dengan mudah mempelajari konsep sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik siswa adalah *discovery learning*.

Model *discovery* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau permasalahan yang harus diselesaikan. Jadi siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri (Razi & Mirunisa, 2019). penerapan model *discovery learning* terdiri dari enam langkah utama : (1) *Stimulation*, memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan peecahan masalah, (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah), (3) *Data collection* (pengumpulan data), memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyakbanyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, (4) *Data processing* (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan, (5) *Verification* (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil *data processing*, (6) *Generalization* (generalisasi), menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau ma salah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Prasetyo & Abduh, 2021).

Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Diantaranya oleh (Melly, 2022) dalam Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor

aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata 45 dengan kriteria cukup meningkat menjadi 65,5 pada siklus II dengan kriteria baik. 2) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII E SMPN 12 Kota Bengkulu. Rata-rata nilai akhir siswa pada siklus I 72,76 dan ketuntasan belajar mencapai 55,26 % (belum tuntas) meningkat pada siklus II rata-rata nilai akhir siswa 80,52 dan ketuntasan belajar 89,47 % (tuntas) dan penelitian (Prasetyo & Abduh, 2021) menunjukkan hasil pra siklus menunjukkan bahwa hasil rata-rata keaktifan siswa sebesar 41,53%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 60,91% dan meningkat sebesar 82,89% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada tema perkembangan teknologi.

Berdasarkan permasalahan observasi di SD Negeri 12 Karanggondang dapat simpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Perlu adanya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk mempermudah pemahaman konsep belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dengan bebantuan media smartcard. Dalam konteks pembelajaran matematika, salah satu model yang dipilih adalah Discovery Learning. Model ini menekankan pentingnya pengalaman langsung siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Razi & Mirunisa (2019) menjelaskan bahwa *discovery learning* mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dimana siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, dan mengolah informasi untuk menemukan solusi atau pengetahuan baru. Model *discovery learning* ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi (Prasetyo & Abduh, 2021). Tahapan-tahapan ini dirancang untuk membawa siswa dalam perjalanan penemuan yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan, termasuk dalam materi satuan waktu yang menjadi fokus penelitian ini. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep dengan lebih mendalam dan menyeluruh, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang di dalam proses pembelajaran menggunakan masalah dalam mencapai tujuan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *smartcard* terhadap pemahaman konsep matematika SD Kelas II

Metode Penelitian

Penelitian ini yaitu penelitian eksperimen karena melakukan pemberian perlakuan terhadap sampel penelitian untuk selanjutnya ingin diketahui pengaruh dari perlakuan tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 12 tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 14 siswa. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *one pretest – posttest*. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang menggambarkan pemahaman konsep matematis siswa, yaitu 1) data tes kemampuan awal pemahaman konsep matematis sebelum pembelajaran 2) data tes kemampuan pemahaman konsep matematis setelah pembelajaran dilaksanakan; dan 3) data peningkatan (*gain*). Hipotesis penelitian ini dirumuskan berdasarkan tujuan untuk menguji pengaruh atau hubungan antara variabel-variabel tertentu dalam konteks pembelajaran. Secara spesifik, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

- **Hipotesis 1 (H_1):** Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran aktif dengan peningkatan pemahaman materi oleh siswa.
- **Hipotesis 2 (H_2):** Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka dibandingkan dengan metode konvensional.

Penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda dalam pengumpulan data. Pengukuran kemampuan pemahaman konsep tersebut dilakukan pada awal (*pretest*) sebelum diperlakukan model *discovery learning* serta dilakukan pada akhir pembelajaran (*posttest*). Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni: (1) tahap perencanaan, peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan untuk melihat karakteristik populasi yang ada, menentukan sampel penelitian yang dapat mewakili kondisi pemahaman konsep matematis siswa, membuat perangkat pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, serta melakukan uji coba instrumen penelitian, (2) tahap pelaksanaan, peneliti mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematika siswa, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, serta mengadakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematika siswa, (3) tahap pengolahan data, peneliti mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, mengambil kesimpulan, serta menyusun laporan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan pemahaman matematika siswa terhadap materi satuan waktu dengan berbantuan media smartcard. Materi bahasan saat penelitian adalah materi satuan waktu. Setelah dilakukan penyusunan kisi-kisi dan instrumen tes, selanjutnya dilakukan uji coba soal untuk mendapatkan instrumen tes yang baik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di II kelas dengan jumlah 14 peserta didik. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu dibagikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan peserta didik. Dan diberikan *post-test* setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan data *pre-test* peserta didik memiliki rata-rata nilai 62,077 dan data *post-test* adalah 77,71. Dari deskripsi data dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata nilai mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.196	14	.150	.918	14	.209
Posttest	.184	14	.200*	.939	14	.404

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* dari pretest pemahaman konsep peserta didik sebesar 0,209 sementara nilai α sebesar 0,05 berarti nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,209 > 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest pemahaman konsep peserta didik berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* dari posttest pemahaman konsep peserta didik sebesar 0,404 sedangkan nilai α adalah 0,05 jadi nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,404 > 0,05$ jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest pemahaman konsep peserta didik berdistribusi normal.

Tabel 2
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.920	1	26	.099
	Based on Median	2.073	1	26	.162
	Based on Median and with adjusted df	2.073	1	25.519	.162
	Based on trimmed mean	2.797	1	26	.106

Berdasarkan hasil analisis data nilai signifikansi pemahaman konsep peserta didik sebesar 0,099 dan nilai α adalah 0,05 yang artinya nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,099 > 0,05$ jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa data pemahaman konsep peserta didik pada penelitian ini berdistribusi homogen.

Tabel 3
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest * Posttest	Between Groups	(Combined)	1031.762	8	128.970	.675	.704
		Linearity	190.264	1	190.264	.996	.364
		Deviation from Linearity	841.498	7	120.214	.629	.722
	Within Groups	955.167	5	191.033			
Total			1986.929	13			

Nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,722 dengan nilai α ialah 0,05 yang artinya nilai signifikan $> \alpha$ atau $0,722 > 0,05$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linear antara pemahaman konsep dengan model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 4
Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Paired Sample 1: Pretest - Posttest	15.643	17.895	4.783	-5.310	25.975	3.271	13	.006

Nilai signifikansi hasil belajar dari uji t sebesar 0,006 dan nilai α adalah 0,05. Uji t dipilih dalam penelitian ini karena merupakan metode statistik yang tepat untuk membandingkan rata-rata dua kelompok independen. Dalam konteks penelitian ini, uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (yang menggunakan metode pembelajaran aktif dan teknologi) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional). Dengan kriteria pengambilan keputusan pengujian hipotesis sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t_{hitung} pada pemahaman konsep sebesar 3,271 dan t_{tabel} sebesar 2,160 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,271 > 2,160$ oleh karena itu

dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning berbantuan media smartcard* efektif untuk pemahaman konsep matematika peserta didik kelas II SD N 12 Karanggondang. Sehingga model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *smartcard* dapat digunakan saat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Hendriana et al., (2017), indikator pemahaman konsep matematis meliputi a) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; b) mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut; c) mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep; d) menerapkan konsep secara logis; e) memberikan contoh atau contoh kontra (lawan contoh) dari konsep yang dipelajari; f) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, sketsa, model matematika, atau cara lainnya); g) mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun di luar matematika; h) mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan model pembelajaran *discovery learning* terhadap pemahaman konsep peserta didik memiliki keefektifan yang positif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas II SD N 12 Karanggondang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* peserta didik dengan skor terendah sebesar 40 dan skor tertinggi sebesar 80 dengan rata-rata nilai sebesar 62,07. Sedangkan hasil *posttest* peserta didik memiliki skor terendah 46 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata nilai 77,71. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,006 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *smartcard* sangat efektif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Daftar Pustaka

- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., & Nendi, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap pemahaman konsep matematika siswa smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 261–272.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). Hard skills dan soft skills matematik siswa. *Bandung: Refika Aditama*, 7.
- Hendriana, H., Rahayu, D., & Mulyana, D. (2017). *Pendidikan Matematika: Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Konsep dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herdiansyah, F., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh pembelajaran

- matematika realistik (PMR) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas II pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7496–7502.
- Melly, N. (2022). Penerapan model pembelajaran discovery learning pada pembelajaran ipa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas viii e di smp n 12 kota bengkulu. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 1–23.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(1), 46–54.
- Razi, Z., & Mirunisa. (2019). Model Discovery Learning Berbantuan Software Maple terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *AKSIOMA :Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 8(3), 520–527.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., IP, S., Basith, A., Giap, Y. C., & Kom, S. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrapana Media.
- Simanjuntak, S. S., & Listiani, T. (2020). Penerapan Differentiated Instruction dalam Meningkatkan Pemahaman konsep matematika siswa kelas 2 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 134–141.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd*.