eissn: 25806416 pISSN: 23016671

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA PADA SISWA SDN PULO GEBANG 06

Nur Fadhilah[1], Aini Risqi Noviyanti[2], Dinda Salsabila Putri Soleha[3], Nidya Chandra Muji[4], Taofik[5]

[1,2,3,4,5]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta*
Email: nrfdhilahh@gmail.com[1], aini.rizky24@gmail.com[2], dindasalsabila366@gmail.com[3], nidya-chandra@unj.ac.id[4], taofik@unj.ac.id[5]

Abstract
Pembelajaran matematika adalah pembelajaran saintifik yang menggunakan nalar. Gaya belajar visual pembelajaran matematika dasar adalah memperoleh informasi dengan cara melihat informasi itu sendiri. Biasanya ini disajikan dalam warna, gambar, garis, tabel, grafik, simbol, dan diagram yang menarik. Kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru hendaknya adalah penggunaan gaya belajar yang tepat. Fakta di lapangan yaitu di SDN Pulo Gebang 06 menunjukkan bahwa guru kurang memperhatikan gaya belajar saat sedang belajar, dan masih banyak siswa yang belum memahami soal matematika berbentuk cerita. Media dan alat peraga yang digunakan juga mengurangi aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan siswa di kelas III SDN Pulo Gebang 06 dalam menyelesaikan soal matematika teks dengan gaya belajar visual. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meneliti 29 siswa. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 dalam menyelesaikan soal cerita matematika meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I ketuntasan kemampuan memecahkan masalah cerita matematika siswa mencapai 23 siswa atau 79,31 %. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 26 siswa, sehingga 89,66% yang berarti target kelulusan tercapai yang

telah ditentukan oleh peneliti.

Kata-kata kunci: Soal Cerita Matematika; Gaya Belajar Visual; Matematika Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Belajar adalah rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam hal ini ada interaksi antara guru dan siswa untuk mengubah sikap dan pola pikir menjadi kebiasaan siswa (Elisa, 2016). Pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang berkaitan, yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian dimana perubahan terjadi sebagai peningkatan kualitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, berpikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin Ahdar & Wardana, 2019). Belajar adalah elemen keterlibatan dan kualitas mendasar di semua tingkat pendidikan.

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan pembelajaran ilmiah yang menggunakan nalar dan memiliki rencana terstruktur yang memuat gagasan dan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mentransfer pengetahuan atau gagasan (Rora Rizki Wandini M.Pd.I, Oda Kinata Banurea, M.Pd (Edt), 2019). Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak ditujukan penguasaan matematika saja, tetapi diajarkan kepada siswa seperti alat dan sarana untuk memperoleh keterampilan. Pembelajaran matematika pada hakikatnya menggambarkan sifat-sifat abstrak serta konsep dan prinsip berjenjang (Dinata Dimas Dwi et al., 2022). Dalam pembelajaran matematika dasar, guru harus aktif merencanakan pembelajaran agar pembelajaran yang direncanakan dapat mengaktifkan siswa.

Pembelajaran matematika dasar menuntut siswa dapat menemukan sendiri apa yang telah mereka pelajari, bukan hanya

menerima penjelasan guru. Hal tersebut dapat tercapai ketika guru menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika (Farokhah et al., 2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting sebab, salah satu mata pelajaran PISA (Program Penilaian Siswa Internasional). Oleh karena itu, siswa harus dapat menguasai matematika dalam bentuk soal cerita atau bentuk lainnya. Berdasarkan studi PISA OECD, ada tiga isu besar pendidikan Indonesia secara umum yang perlu segera dibenahi. Pertama, tingginya proporsi siswa berprestasi. Kedua, tingginya proporsi siswa yang mengulang kelas. Ketiga, ketidakhadiran siswa yang besar di kelas. Menurut studi PISA, siswa yang membolos sekolah sepanjang hari atau pada waktu-waktu tertentu cenderung mendapatkan nilai yang lebih rendah. Ketidakhadiran siswa di kelas terkait erat dengan pengulangan kelas (Hadi Wuryanto, Moch. Abduh, 2022).

Gaya belajar merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan. Gaya belajar merupakan aspek penting yang harus diperhatikan guru dan siswa karena gaya belajar merupakan kunci keberhasilan belajar siswa (Chairawati & Muzakkir, 2016). Guru harus memahami perbedaan gaya belajar setiap siswa agar siswa dapat belajar secara aktif dan efektif. Salah satunya adalah gaya belajar visual. (Nurdiana et al., 2021). Gaya belajar visual adalah cara seseorang dalam menangkap informasi dengan memusatkan perhatiannya pada objek yang terlihat. Pembelajaran matematika SD merupakan suatu proses dimana siswa sekolah dasar memperoleh pengetahuan dan guru menambah pengetahuan tentang materi matematika, ilmu aksiomatik yang sangat penting untuk pembelajaran siswa. Gaya belajar visual dalam pembelajaran matematika dasar dengan demikian merupakan perilaku anak dalam menyerap informasi dengan memperhatikan

proses belajar mengajar matematika di sekolah dasar (Daik et al., 2020).

Di SDN Pulo Gebang 06, banyak siswa yang belum paham soal matematika berbentuk cerita. Oleh karena itu, matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan kompleks. Pemilihan gaya dan media pembelajaran yang tidak tepat menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran matematika. Mengenai kesulitan siswa dalam matematika, ada kesulitan dalam membaca soal dengan benar dan memahami makna cerita. Meskipun siswa sering dihadapkan dengan masalah tekstual. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika. Siswa sekolah dasar membutuhkan kesabaran dan keterampilan membaca untuk memahami masalah dalam cerita. Di sana proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Media dan bahan ajar yang digunakan juga mengurangi partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pada saat Guru menjelaskan materi di papan tulis, terlihat hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan Guru, dan sebagian siswa masih sering berbincang dengan temannya. Keterbatasan media dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang sebenarnya tidak tercapai dan hasil belajar siswa sebagian besar masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan, yaitu 70.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, fokus penelitian ini adalah kemampuan belajar matematika anak kelas III yang rendah dan kemampuan yang lemah dalam memecahkan soal cerita matematika. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa kesulitan memecahkan masalah cerita bersumber dari ketidakmampuan siswa menerjemahkan frasa sehari-hari ke dalam kalimat matematika. Oleh karena itu, sebagai peneliti, saya mencari kegiatan yang dapat

menggugah semangat dan pemahaman dengan menggunakan gerakan literasi dan sumber belajar matematika sekolah. Gerakan literasi sekolah bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi di lingkungan pendidikan, dalam hal ini sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar yang gemar membaca merupakan prasyarat untuk mewujudkan masyarakat membaca dan belajar (Kemdikbud, 2016). Melalui gerakan literasi sekolah, siswa diharapkan memperoleh konsep pemahaman model matematika berdasarkan realitas soal teks matematika, pengetahuan baru menciptakan budaya gemar membaca dan belajar, proses perubahan gaya belajar menjadi lebih baik. didasarkan pada tumbuh dan berkembangnya budaya literasi dan kemampuan menggunakan literasi untuk mengatasi kesulitan dalam memahami soal cerita matematika (Mahilda Dea Komalasari, 2019). Upaya selanjutnya adalah dengan menggunakan bahan ajar matematika berupa permainan (games), belajar melalui banyak latihan matematika, lebih memahami materi matematika melalui bahan ajar, belajar matematika melalui bahan ajar dan menggambar objek matematika. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dengan penelitian tindakan kelas pada judul "Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Cerita Dengan Menggunakan Gaya Belajar Visual Pada Siswa Kelas III SDN Pulo Gebang 06".

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDN Pulo Gebang 06 Jalan Komarudin Lama RT.9/RW.5 Pulo Gebang Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13950. Kajian akan dilakukan mulai tanggal 16/03/2023 hingga 14/04/2023. Penelitian ini dilakukan dengan kerjasama antara peneliti dan guru kelas. Dalam penelitian

tindakan kelas, peneliti melakukan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode ini berguna dalam metode pembelajaran baru agar siswa dan guru dapat mengevaluasi dan meninjau hasil penelitian dengan lebih baik. Penelitian ini juga bermanfaat untuk menganalisis dan merefleksi tindakan guru kepada siswa agar pembelajaran yang baru dilaksanakan dapat berjalan efektif. Penelitian tindakan kelas ini telah membawa banyak manfaat diantaranya mengatasi berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi siswa dan guru. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan masalah dengan menerapkan pembelajaran gaya belajar visual untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Masalah ini muncul dari observasi atau observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu diberikan solusi yang tepat.

Model Kemmis dan McTanggart digunakan dalam proses penelitian ini. Model penelitian ini memiliki siklus yang dapat diulang jika kesenjangan diidentifikasi selama tahap implementasi. Artinya, jika kekurangan teridentifikasi pada Siklus I, perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga tujuan yang diinginkan tercapai. Dalam perancangannya, Kemmis dan McTanggat menggunakan sistem spiral dengan empat tahapan operasi dalam setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan pada tahun pelajaran 2022/2023. Guru kelas tiga berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan karena siswa tersebut memiliki kesulitan khusus yang tercermin dari hasil belajar siswa yang kurang baik. Rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika hanya 65,6. Tingkat kelulusan ujian KKM hanya 44,83%, sedangkan tingkat kegagalan ujian KKM 55,17%

dan tingkat KKM matematika 70%. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan untuk memecahkan masalah kata matematika. Nilai ketuntasan tes cerita matematika 85, nilai ketuntasan gaya belajar visual 87%. Jika hasil tes dari solusi matematika historis dari pada siklus I tidak memenuhi tujuan, pada siklus II dijalankan dan seterusnya hingga tujuan yang diberikan tercapai. Tujuan penelitian ini juga untuk melakukan penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan gaya belajar visual.

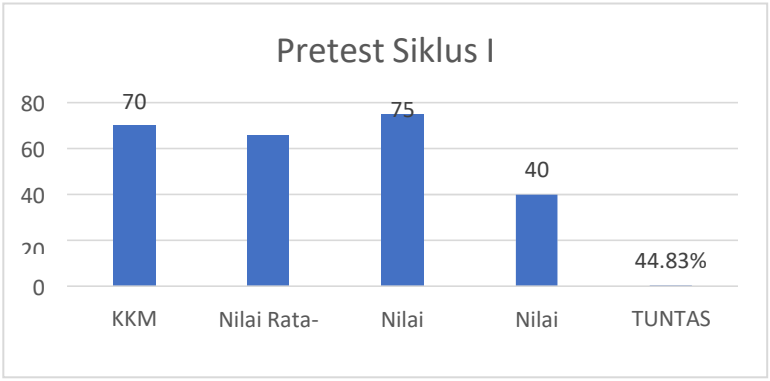
C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Siklus I

Siklus I berlangsung pada 30 dan 31 Maret 2023. Siklus I diselesaikan dalam 2 sesi. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan kemampuan siswa dalam mengolah soal *pre-test* dan *post-test* yang disampaikan oleh guru kepada siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa pada siklus 1. Pada siklus I, informasi tentang hasil belajar siswa dikumpulkan dalambentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pretest Siklus 1

Keterangan	KKM	Nilai Rata-rata Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
Pretest	70	65,6	75	40	44,83%	55,17%



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Pretest Siklus I

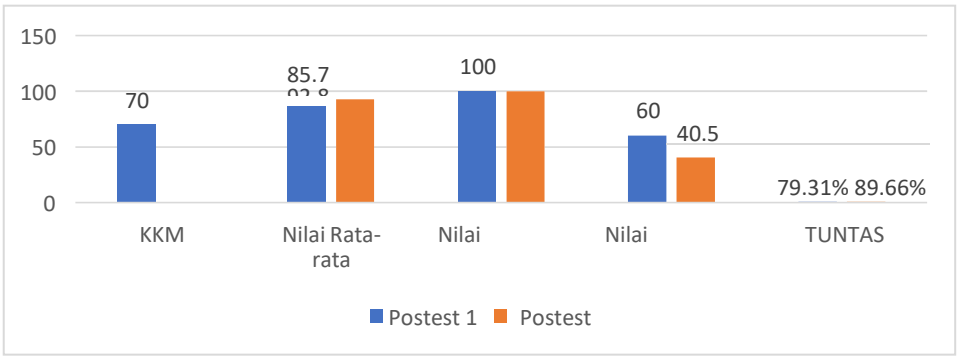
Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai >70 yang masuk dalam kategori tuntas belajar sebanyak 44,83% pada pertemuan pertama. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 dan belum masuk kategori tuntas sebanyak 55,17%.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 dan 7 April 2023. Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Dari pengamatan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan observer, hasil evaluasi pembelajaran Matematika mengenai materi menghitung keliling bangun datar setelah guru kelas menerapkan gaya belajar visual maka kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Adapun data hasil tes siklus II dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Postest pertama dan Postest kedua Siklus 2

Keterangan	KKM	Nilai Rata-rata Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas
Postest 1	70	85,7	100	60	79,31%	20,69%
Postest 2		92,8	100	40,5	89,66%	10,34%



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Postest pertama dan Postest kedua Siklus II

Dari tabel dan grafik di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai lebih dari 70 poin termasuk dalam kategori belajar umum sebesar 44,83% pada pertemuan pertama. Sementara itu, proporsi siswa yang mendapat nilai 70 atau tergolong belajar pada sesi pertama setelah tes adalah 79,31%,sedangkan siswa yang mendapat nilai 70 atau tergolong belajar pada sesi kedua adalah 89,66%, sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 poin dan masih belum tuntas berjumlah 10,34%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada Siklus II ketuntasan soal cerita matematika meningkat dibandingkan dengan Siklus I. Peningkatan ini karena guru mengumumkan selalu ada tes tertulis di setiap akhir pelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar di kelas. pertemuan berikutnya, yang berdampak signifikan terhadap hasil belajar dan gaya belajar.

Berdasarkan hasil pengukuran menunjukkan bahwa penggunaan gaya belajar visual dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika pada materi perhitungan keliling datar siswa kelas III SDN Pulogebang 06. Hasil belajar mahasiswa III pada setiap periode disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Keseluruhan Siklus

No	Indikator	Nilai Test		
		Pre-Test	Pos-Test 1	Pos-Test 2
1	Rata-rata	65,6	85,7	92,8
2	Skor Tertinggi	75	100	100
3	Skor Terendah	40	60	60
4	Peserta Didik Tuntas	13	23	26
5	Peserta Didik TidakTuntas	16	6	3
6	Ketuntasan	44,83%	79,31%	89,66%

2. Pembahasan

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/AUTO) adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal teks matematika dengan menggunakan gaya belajar visual. Sebagai bagian dari kebijakan, hal ini juga termasuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu lemahnya kemampuan siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 dalam menyelesaikan soal teks matematika dan kurangnya lingkungan belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti bekerja dengan guru kelas sebagai pengamat dan pembina pembelajaran berkelanjutan, sedangkan guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran.

Peneliti meninjau hasil wawancara guru kelas, mengamati partisipasi mingguan dalam penelitian, dan mengamati data pembelajaran matematika siswa kelas III SDN Pulo Gebang 06 dan menyimpulkan bahwa tingkat ketuntasan hanya 44,83. Persentase penilaian tertinggi adalah 75 dan terendah adalah 40. Setelah mengidentifikasi masalah, langkah selanjutnya adalah menyelesaikan masalah yang ada yaitu. Jelaskan grafik terperinci di sekitar bentuk

yang sama dalam format Power Point (PPT). Hasil yang diharapkan adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelasIII SDN Pulo Gebang 06 menjadi lebih baik. Kriteria penguasaan penyelesaian soal matematika naratif adalah 85%. Jika hasil tes pemecahan masalah matematika-naratif fungsi Siklus I tidak memenuhi tujuan, maka dilakukan fungsi Siklus II, demikian seterusnya sampai tujuan yang ditentukan tercapai.

Menurut Kemis dan Mc. Taggart melewati dua siklus. Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, soal tes digunakan untuk mengetahui seberapa baik siswa dapat menyelesaikan soal cerita matematika bentuk bulat dan datar. Pada pertemuan kedua diberikan soal- soal latihan untuk melatih pemahaman cermat soal cerita dan menyampaikan materi dengan gaya belajar visual. Media Pembelajaran Power Point (PPT) digunakan untuk menyajikan materi dalam format visual datar untuk presentasi deskriptif.

Siklus II terdiri dari dua sesi. Pertemuan pertama memberikan materi dengan gaya belajar visual menggunakan lingkungan belajar dalam bentuk Power Point (PPT), mendeskripsikan materi secara visual di sekitar bentuk datar, dan melakukan Post-Test I. Pada pertemuan kedua, materi digunakan pada gaya belajar visual menggunakan lingkungan belajar berupa Power Point (PPT) untuk mendeskripsikan secara visual keliling bangun datar dan melakukan Post-Test II.

Tahap selanjutnya adalah tahap observasi. Pada fase ini peneliti mengamati pembelajaran di dalam kelas, mulai dari setiap penjelasan yang diberikan oleh guru dan pelajaran yang dilakukan oleh guru, apapun gaya belajarnya. Setelah observasi, peneliti menemukan masalah dan mencari solusinya. Langkah pertama peneliti adalah mengamati setiap pembelajaran. Siswa kemudian menyelesaikan pretest untuk mengetahui seberapa baik pemahaman mereka terhadap soal cerita bangun datar sebelum menggunakan gaya belajar visual dan untuk mengetahui kesulitan siswa dalam menjawab soal cerita bangun datar.

Pada siklus I, 44,83% siswa dengan poin lebih dari 70 mengikuti pembelajaran ekstensif pada pertemuan pertama. Persentase yang mendapat nilai 70 pada ujian pertama adalah 79,31%, sedangkan persentase yang mendapat nilai 70 pada ujian kedua adalah 0,66%, sedangkan persentase yang gagal adalah 79, yaitu 31% % di bawah itu nilainya 79,31%. 75 poin naik, 10,34 persen turun. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada Siklus II kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika meningkat dibandingkan dengan Siklus I

E. Kesimpulan

Penerapan gaya belajar visual dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika pada materi menghitung keliling bangun datar pada pelajaran Matematika III SDN Pulogebang 06. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan pemecahan masalah cerita matematika pada *pre-test* Siklus I sebesar 44,83, dan peningkatan pada Siklus II sebesar 79,31% pada posttest pertama dan 89,66% pada *post-test* kedua. Dengan demikian, penyelesaian kemampuan pemecahan masalah dalam teks matematika meningkat sebesar 44,83% pada Siklus I dan Siklus II, sehingga tujuan yang diinginkan untuk menyempurnakan pemecahan masalah dalam teks matematika tercapai karena pada akhir siklus tercapai tujuan yang telah ditetapkan. sebesar 80%. Mengadopsi gaya belajar visual dapat meningkatkan hasil persentase kegiatan mengajar guru Siklus I dan Siklus II yang meningkat akibat upaya reformasi guru setelah membandingkan hasil pelaksanaan Siklus I dengan rata-rata. Rasio aktivitas guru dan siswa sebesar 44,83% meningkat dari 79,31% pada Siklus II menjadi 89,66%. Dampak pembelajaran yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh kualitas guru yang menerapkan beberapa aspek diantaranya penggunaan gaya belajar yang tepat. Gaya belajar merupakan aspek penting yang harus diperhatikan guru dan siswa karena gaya belajar merupakan kunci keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan gaya belajar visual dapat meningkatkan kemampuan

penyelesaian soal cerita matematika pada materi menghitung keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Pulogebang 06.

F. Daftar Pustaka

Chairawati, & Muzakkir. (2016). Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, No. 02, 2020, 25–37.

Daik, A. K. V, Abi, A. M., & Bien, Y. I. (2020). Analisis Gaya Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Oebaki. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1).

Devi, S. (2018). *Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang (Kubus Dan Balok) Kelas Iv Min Medan Tembung Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2017/2018.* Sumatra Utara: repository.uinsu.ac.id.

Dinata Dimas Dwi, Habbah Eka Sumbulatim Miatu, Lathifah Resti, & Noviyanti Silvina. (2022). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, *Volume 4 Nomor 3*, 436–444.

Djamaluddin Ahdar, & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Syaddad Awal, Ed.). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

Dr. Ahdar Djamaluddin, S.Ag., S.Sos., M.Pd.i, Dr. Wardana, M.Pd.I. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.* Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.

Elisa, E. (2016, July 15). *Pengertian Pembelajaran*. Retrieved from educhannel.id: https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-pembelajaran.html

Farokhah, L., Abidin, Z., & Pratiwi, V. (2020). Prosiding SNDIK Magister Pendidikan Dasar UMS 2020 Analisis Perencanaan Strategi Pembelajaran Matematika Pada Program Kelas

Bilingual Di Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding SNDIK Magister Pendidikan Dasar UMS 2020*, 133–141.

Fitri, Nurul Wahidatul; Subarinah, Sri & Turmuzi, Muhammad. (2019). Analisis Kesalahan Newman dalam Menyelesaikan Soal Cerita

Materi Turunan pada Siswa Kelas XII. *Mandalika Mathematics and Education Journal, Vol. 1, No. 2, Desember 2019.*

Hadi Wuryanto, Moch. Abduh. (2022, December 5). *Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. Retrieved from Direktorat Guru Pendidika Dasar:

Hartini, A. (2021, December 09). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar*. Retrieved from swarapendidikan: https://swarapendidikan.co.id/upaya-meningkatkan-hasil-belajar- soal-cerita-matematika-di-sekolah-dasar

Kemdikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kemdikbud.

Mahilda Dea Komalasari, A. M. (2019). *Mengatasi Kesulitan Memahami Soal Cerita Matematika Melalui Gerakan Literasi Sekolah Dasar.* Retrieved from repository.upy.ac.id: http://repository.upy.ac.id/1804/2/13.%20Mahilda%20Dea%20Komalasari1%29%2C%20Ahmad%20Mabruri%20Wihaskoro2%29.pdf

Muncarno. (2008). Penerapan Model Penyelesaian Soal Cerita Dengan Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I SMP. *Jurnal Nuansa Pendidikan. Lampung: LPMP Universitas Lampung*.

Nurdiana, E., Sarjana, K., Turmuzi, M., & Subarinah, S. (2021). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII. *Juni 2021 Journal of Mathematics Education and Application*, *1*, 202-211. https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya

Rora Rizki Wandini M. Pd.I, Oda Kinata Banurea, M. Pd (Edt). (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru Mi/Sd.* Medan: CV. Widya Puspita.

Wiryanto. (n.d.). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*.

Yudharina, P. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sdn Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving.* Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi8 Tahun ke IV Mei 2015.