

Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

Sinta Devi Kusuma Ardi¹, Anatri Desstya²

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2}

Artikel info

Article history:

Submit: 7 Mei 2023

Revisi: 15 Juni 2023

Diterima: 5 Juli 2023

Kata kunci:

Motivasi belajar

Numerasi

Media pembelajaran

Abstrak

Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan menjelaskan informasi atau masalah menggunakan Matematika. Mata pelajaran Matematika sendiri merupakan momok bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang sulit. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rendahnya prestasi belajar siswa merupakan salah satu penyebab dari kurangnya motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar numerik mereka dan memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari numerasi melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah siswa menjadi lebih memahami materi, pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan, kegiatan belajar menjadi interaktif, dan motivasi belajar numerik siswa menjadi meningkat. Maka dari itu, media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar.

Corresponding Author:

Nama: Sinta Devi Kusuma Ardi

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: a410190150@student.ums.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar Titik awal dari pendidikan formal di Indonesia yaitu Sekolah Dasar (SD). Di mana, dari pendidikan sekolah dasar nantinya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Direktorat Jendral Pendidikan

Dasar Menengah (Dirjen Dikdasmen) terus menekankan bahwa pentingnya keberadaan SD dan menekankan untuk melakukan peningkatan kualitas di SD. Diharapkan siswa-siswa SD dapat meningkatkan kemampuan dasarnya dalam membaca, menulis, dan

berhitung, semua itu telah termuat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Kemampuan numerasi dapat dipahami sebagai kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk angka (Resti, et al, 2020). Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan menjelaskan informasi atau masalah menggunakan Matematika.

Matematika memegang peranan penting sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, matematika juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Angraini & Pramudita, 2021). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi (Firdareza & Hapsari, 2019). Adanya teknologi mempermudah pembelajaran (Rachmah & Huda, 2021).

Mata pelajaran Matematika sendiri merupakan momok bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang sulit. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Prestasi belajar Matematika siswa rendah dikarenakan motivasi belajar numerasi mereka pun juga rendah, dikarenakan siswa terlebih dahulu berperspektif bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit.

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa. Menurut Husamah, dkk. (2016), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong psikis di dalam diri peserta didik yang merangsang kegiatan belajar, menjamin

keberlangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar akan memungkinkan dalam memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Maka dari itu, sangat perlu bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan bantuan diri sendiri, guru, orang tua, teman sebaya, maupun orang terdekat. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam terlaksananya pembelajaran Matematika yang efektif dan berjalan lancar (Sutama et al., 2017).

Pendidikan merupakan sarana pembelajaran untuk mengetahui kemampuan, keaktifan, dan bakat siswa. Keterliban siswa di dalam belajar merupakan kunci dari kesuksesan belajar (Mufidah et al., 2020). Maka diperlukan peningkatan motivasi belajar pada siswa. Meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan PR bagi seorang guru. Guru dituntut untuk menerapkan berbagai strategi dan model pembelajaran pada setiap kegiatan belajar mengajar dengan siswa. Strategi dan model pembelajaran yang menariklah yang membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan bagi siswa, maka dari itu motivasi belajar siswa pun juga akan meningkat. Dikarenakan siswa sekolah dasar senang dengan permainan, maka guru dituntut untuk membuat strategi dan model pembelajaran yakni belajar sambil bermain. Fasilitas belajar, kemampuan siswa, dan motivasi siswa dalam belajar Matematika masih belum mendukung untuk masuk ke dalam proses pemahaman (Rahmawanti et al.,

2021). Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah diimplementasikan siswa dalam menerima pelajaran Matematika.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk contoh dari strategi pembelajaran yakni belajar sambil bermain. Menurut Miftah (2013) media pembelajaran merupakan segala sesuatu (dapat berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, perlunya pengembangan dan mengelola teknologi dalam dunia pendidikan (Ariyani et al., 2020). Media pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa diantaranya yaitu, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 di SD Negeri Sepat 4, didapatkan bahwa siswa kurang bersemangat apabila guru maupun mahasiswa memasuki kelas untuk memberikan pembelajaran terlebih pada mata pelajaran Matematika. Dapat dilihat melalui siswa yang selalu meminta kepada mahasiswa untuk mengganti mata pelajaran Matematika ke mata pelajaran lainnya dan tidak semangatnya siswa ketika mempelajari Matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar numerasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Penggunaan media

pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa.

Metode Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan fokus mendeskripsikan motivasi belajar numerasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang bersifat deskriptif yang mana menyajikan gambar lengkap mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji dan cenderung menggunakan analisis. Metode penelitian kualitatif ini digunakan peneliti untuk mengulik informasi lebih dalam, sehingga memperoleh data dari responden yang lebih lengkap. Penelitian ini dilaksanakan pada Maret-Juni 2022 di SD Negeri Sepat 4 Kabupaten Sragen. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah literasi dan numerasi yang dihadapi oleh guru dan siswa. Tahapan pelaksanaan program ini diantaranya adalah perencanaan berupa pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, pembuatan media pembelajaran ular tangga, dan pengimplementasian media pembelajaran ular tangga kepada siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, diperoleh

informasi bahwa bentuk pelaksanaan pembelajaran numerasi dilangsungkan pada saat pembelajaran efektif di kelas, sekolah belum memiliki program pengembangan numerasi, pembelajaran numerasi belum dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar numerasi siswa. Pembelajaran numerasi yang dilaksanakan di sekolah dilangsungkan pada saat pembelajaran jam efektif di kelas. Pembelajaran yang dimaksud ini berupa pembelajaran mata pelajaran Matematika. Sehingga pembelajaran numerasi dilangsungkan berdasarkan jadwal mata pelajaran Matematika pada masing-masing kelas dan diampu oleh guru kelasnya masing-masing.

AKM diharapkan tercipta lingkungan belajar yang kondusif (Rohim et al., 2021). Sekolah belum memiliki program pengembangan numerasi, seperti Asessmen Kompetensi Minimum (AKM). Sehingga di sekolah belum pernah terlaksana kegiatan AKM sebelumnya. AKM merupakan salah satu evaluasi pengganti Ujian yang dilakukan pemerintah setiap tahunnya. AKM dibutuhkan untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di Indonesia. Selain belum terlaksananya AKM di sekolah, sekolah juga belum memiliki kegiatan khusus untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa.

Pembelajaran numerasi belum dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran numerasi yang dilangsungkan pada saat jam pembelajaran efektif di kelas tidak dikaitkan dan dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Melalui hasil observasi, sekolah mempunyai beberapa media pembelajaran yang tersimpan di perpustakaan dan tidak pernah terpakai. Kondisi media pembelajaran tersebut masih terlihat

bagus dan bersih, namun ada beberapa bagian dari media pembelajaran yang tidak lengkap. Sangat disayangkan, media pembelajaran tersebut tidak dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Guru tidak memfasilitasi dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa menjadi salah satu rendahnya motivasi belajar siswa. Karena pada dasarnya, kegiatan belajar mengajar yang nyaman, menarik, dan tidak membosankan menjadi kunci dari tingginya motivasi belajar siswa. Motivasi yaitu motor penggerak utama (terutama motivasi intrinsik) bagi siswa, terutama terkait dengan tujuan yang ingin dicapai oleh setiap siswa yang belajar (Prasetya et al., 2019). Oleh karena itu, diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya perhatian pada motivasi belajar untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) menyepakati untuk mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa. Tahapan dalam pengimplementasian media pembelajaran ular tangga diuraikan sebagai berikut.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dibagi menjadi dua yakni pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dan pembuatan media pembelajaran. Sebelumnya telah dilakukan kegiatan observasi mengenai pembelajaran numerasi di sekolah, sehingga dari hasil observasi tersebut dapat membantu mahasiswa untuk merancang sebuah program kerja untuk dilaksanakan, terutama program kerja pembuatan media pembelajaran. Kegiatan pemilihan media pembelajaran ini dirancang bersama dengan anggota mahasiswa

penempatan lainnya berdasarkan pertimbangan bersama.

Pemilihan media pembelajaran ular tangga dikarenakan permainan ular tangga dapat dimainkan untuk siswa di sekolah dasar, dengan cara memainkannya yang mudah juga akan dapat dipahami oleh siswa. Selain itu, desain ular tanggapun juga berwarna maka akan dapat menarik perhatian siswa. Setelah merancang program kerja, mahasiswa melaporkannya kepada DPL untuk meminta pendapat dan persetujuan agar program kerja dapat segera diimplementasikan. Media permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media permainan ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal di mana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Permainan ular tangga bertujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat termotivasi dalam belajar (Afifah & Hartatik, 2019).

Tahap perencanaan selanjutnya yaitu kegiatan pembuatan media ular tangga. Setelah perencanaan program kerja dan disetujui oleh DPL, mahasiswa melaksanakan tahap pembuatan media ular tangga ini. Waktu pembuatan media ular tangga dilaksanakan pada minggu kesebelas atau tanggal 9-14 Mei 2022. Tahap pertama, mahasiswa memilih desain papan ular tangga yang akan digunakan. Desain papan ular tangga tersebut dicari melalui bantuan aplikasi Pinterest. Pinterest adalah salah satu media sosial yang terkenal dengan informasi berwujud visual seperti gambar, GIF, maupun video pendek (Rimba, 2021). Setelah memilih desain

papan ular tangga, desain tersebut akan dicetak menggunakan teknologi MMT atau cetak digital printing menggunakan bahan plastik. Desain tersebut dicetak MMT guna dapat digunakan berulang-ulang dan agar tidak mudah rusak.



Gambar 1. Desain Papan Permainan Ular Tangga

Selain pembuatan papan permainan, alat yang digunakan untuk melengkapi media pembelajaran ular tangga tersebut yakni pion dan dadu. Pion dan dadu yang digunakan terbuat dari kayu. Kayu berbentuk kubus digunakan sebagai dadu dan kayu berbentuk balok digunakan sebagai pion permainan. Kayu tersebut diberikan penanda warna untuk pembeda masing-masing pion.



Gambar 2. Dadu dan Pion untuk Permainan Ular Tangga Numerasi

Pada media pembelajaran ular tangga ini membutuhkan kumpulan soal-soal numerasi untuk melengkapi permainannya. Soal-soal yang digunakan dapat berasal dari materi apapun tidak hanya untuk pembelajaran numerasi, namun juga dapat digunakan untuk pembelajaran literasi. Namun pada penggunaan kali ini, mahasiswa menggunakan materi pembelajaran numerasi atau Matematika di dalamnya, dan berasal dari berbagai materi bab seperti operasi hitung, geometri, statistika, dan lainnya. Literasi Matematika merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dimaksimalkan di abad ke-21 (Habibi & Prahmana, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amany (2020) menemukan bahwa pelajaran Matematika dapat diimplementasikan dengan media teknologi yaitu Quiziz. Pembelajaran Matematika dengan pendekatan konstruktivisme juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Manan & Narimo, 2018).

Adapun cara memainkan media pembelajaran ular tangga yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan 3-4 anggota,
2. Setiap anggota kelompok wajib ikut serta dalam permainan,
3. Permainan akan dimainkan sesuai urutan kelompok yang bermain secara bergantian,
4. Setiap angka dalam papan ular tangga terdapat soal yang harus dikerjakan,
5. Pion melangkah sesuai angka yang keluar dari dadu yang dilempar pemain,
6. Kelompok pelempar menjawab sesuai tempat berhentinya pion, dan
7. Kelompok yang mencapai titik *finish* terlebih dahulu merupakan pemenangnya.

Tahap Pelaksanaan

Setelah seluruh tahap perencanaan selesai dilakukan, maka media pembelajaran sudah dapat diimplementasikan kepada siswa. Waktu pelaksanaan tahap ini yakni pada Minggu kelima belas pada tanggal 8 Juni 2022. Pemilihan waktu ini karena bertepatan pada hari jeda siswa setelah melaksanakan kegiatan Penilaian Akhir Tahun (PAT). Hari jeda ini dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pengenalan dan implementasi media pembelajaran ular tangga kepada siswa.

Kegiatan ini dimulai dengan mahasiswa memasuki ruang kelas dan membuka kelas dengan salam. Sebelum memulai permainan ular tangga, mahasiswa terlebih dahulu menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan beserta dengan cara bermainnya. Siswa diminta untuk membuat kelompok sejumlah 3-4 orang perkelompok. Siswa memilih anggota kelompoknya secara bebas, agar mereka dapat bermain dan belajar dengan nyaman. Sebelum permainan dimulai, salah satu perwakilan diminta untuk melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang akan melempar dadu terlebih dahulu.

Selama permainan berlangsung, siswa sangat antusias dan bersemangat dalam memainkannya. Siswa diberitahu bahwa pemenang permainan ini akan mendapatkan hadiah, sehingga ini membuat siswa semakin bersemangat dalam memecahkan soal yang ada dalam permainannya. Pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga ini memberikan motivasi terhadap kemampuan numerasi siswa. Sekaligus mendorong siswa lebih mudah memahami berbagai macam bentuk soal numerasi. Pada permainan ini juga menyediakan soal berbentuk kontekstual, sehingga dapat menumbuhkan tingkat berpikir kritis siswa. Siswa yang tidak dapat mengerjakan

soalnya dibantu oleh mahasiswa guna mendapatkan pendalaman materi untuk menjawab soal masalahnya. Sehingga, permainan ini juga dapat membantu siswa untuk mendalami suatu materi dan latihan soal.



Gambar 3. Pelaksanaan Media Pembelajaran Ular Tangga kepada Siswa



Gambar 4. Pelaksanaan Media Pembelajaran Ular Tangga kepada Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa setelah permainan selesai, diperoleh bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran sambil bermain. Dikarenakan siswa sekolah dasar yang masih perlu bermain dengan teman-temannya, maka strategi pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam suatu pembelajaran. Selain itu, permainan ini lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan numerasinya dibanding dengan pembelajaran klasik atau dengan metode ceramah yang biasa guru lakukan. Guru saat ini

banyak menggunakan metode ceramah yang sebenarnya tidak efektif karena siswa merasa bosan (Nasucha et al., 2015). Upaya implementasi penggunaan media pembelajaran numerasi ular tangga yang dilaksanakan di SD Negeri Sepat 4 ini dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Siswa lebih memahami materi pembelajaran dan tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan.

Simpulan

Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, dan kemampuan menjelaskan informasi atau masalah menggunakan Matematika. Mata pelajaran Matematika sendiri merupakan momok bagi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikarenakan materinya yang sulit. Akibatnya, prestasi belajar Matematika siswa rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Adanya media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa. Media pembelajaran numerasi ular tangga ini sangat membuat siswa antusias dan bersemangat dibanding dengan pembelajaran numerasi pada sebelumnya yang hanya menggunakan pembelajaran klasik atau metode ceramah oleh guru. Selama pelaksanaan permainan ular tangga numerasi ini, siswa sangat antusias dalam memainkannya dan menjawab soal yang didapatkannya dari pelemparan dadu. Pada dasarnya, prinsip pembelajaran ini merupakan belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu, permainan ini merupakan permainan berkelompok sehingga siswa dapat meningkatkan sikap kerjasamanya.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat cocok diimplementasikan pada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi Matematika siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan *E-book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Putri, P. D., & Pradana, A. B. A. (2021). Analisis Peran Guru dan Orang tua terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Jam'iyatul Ihsan Pakis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 367-373.
- Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan dalam Bentuk Tes untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru SDIT Auladi Sebrang Ulu II Palembang. *Applicable Innovation of Engineering and Science Research (AVoER)*, 670-673.
- Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Caicik, S. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan *Science*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 498-508.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11.
- Anggraini, P. D., & Pramudita, D. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika melalui Penerapan Pendekatan *Problem Solving*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19386>
- Ariyani, I. E., Lailatul Hibatullah T, N., & Dwi, A. S. (2020). Implementasi *Online Learning Model* (OLM) sebagai Peningkatan Mutu Pembelajaran di Era New Normal. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 17-28.
- Firdareza, R. M., & Hapsari, S. N. (2019). Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri Pedan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 1(2), 18-24.
- Habibi, H., & Prahmana, R. C. I. (2022). Kemampuan Literasi Matematika, Soal Model PISA, dan Konteks Motif Batik Tulis Jahe Selawe. *Jurnal VARIDIKA*, 33(2), 116-128. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i2.16722>
- Manan, U. A., & Narimo, S. (2018). Efektivitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika berbasis Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Varia Pendidikan*, 29(2), 158-167. <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i2.5631>
- Mufidah, S. N., Antika, R. N., & Santoso, V. A. (2020). Penerapan Metode *Card Sort* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

- pada Siswa Kelas VII SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(1), 1–5.
- Nasucha, Y., Huda, M., Santoso, T., & Ihsanudin, M. (2015). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia: Implementasi Strategi Pengembangan Paragraf Tanya Jawab Antarsiswa. *Warta UMS*, 18(2), 145–152.
- Prasetya, I., Ulima, E. T., Jayanti, I. D., Pangestu, S. G., Anggraeni, R., & Arfiah, S. (2019). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i1.9286>
- Rachmah, S., & Huda, M. (2021). Realisasi Pembelajaran dalam Jaringan pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(3), 338–345.
- Rahmawanti, K., Sundari, S., Ishartono, N., Waluyo, M., Sunaryo, I., & Cahyo, A. N. (2021). Penggunaan Kartu Perkalian sebagai Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 135–143. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15697>
- Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Ganestri, I. D. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Sutama, S., Narimo, S., & Samino, S. (2017). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 berbasis *Lesson Study* di SMP. *Jurnal Varia Pendidikan*, 28(2), 188–196. <https://doi.org/10.23917/varidika.v28i2.3033>