

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SOAL CERITA MATEMATIKA

Ayu Ariska¹, Sunata²
SDN 1 Gesik^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pasundan
¹ayuariska91@gmail.com , ²sunata@unpas.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to determine the increase in students' numeracy skills in math class story problems 3 theme 1 sub theme 3 using the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by audio visual media. This research is a Classroom Action Research (PTK) which is conducted in two cycles where each cycle is carried out in one meeting. Each meeting lasts for 2 hours of lessons (2 x 35 minutes). The subjects in this study were 25 class III students at SDN 1 Gesik, Tengahtani District, Cirebon Regency. The data collection technique was carried out by a written test using 10 essay questions. In the initial pre-research conditions (pre-cycle), the percentage of students who scored above the KKM was 44% (11 students), with an average score of 65. After being given action in cycle I, the percentage of students who scored above the KKM increased to 68% (17 students), with an average score of 74. In cycle II, the percentage of students who scored above the KKM was 92% (23 students), with an average score of 85. Based on the results of this study, it shows that the application of the learning model Problem Based Learning (PBL) with the help of audio visual media can improve the ability to count math word problems.

Keywords: Numeracy ability, Problem Based Learning, Audio Visual

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung peserta didik pada mata pelajaran matematika soal cerita kelas 3 tema 1 sub tema 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kalipertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Gesik Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes tulis menggunakan soal esay 10 soal. Pada kondisi awal pra-penelitian (pra-siklus) persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 44% (11 peserta didik), dengan rata-rata nilai 65. Setelah diberikan tindakan pada siklus I persentase peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM meningkat menjadi 68% (17 peserta didik), dengan rata-rata nilai 74. Pada siklus II persentase peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 92% (23 peserta didik), dengan rata-rata nilai 85. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, *Problem Based Learning*, Audio Visual

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Harapan besar bangsa Indonesia ke depannya mampu memperbaiki kualitas pendidikan. Pada abad 21 ini pendidikan Indonesia menuntut peserta didik memiliki berbagai kecakapan belajar, sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Peraturan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara." Pendidikan di era modernisasi ini sangat penting untuk memberikan bekal yang kuat pada peserta didik untuk menghadapi berbagai macam tantangan di masa yang akan datang. Pembelajaran yang bermakna diawali dengan perencanaan pembelajaran, pada tahap perencanaan terdapat

penggalan akademis terhadap topik-topik dan alat-alat pembelajaran yang digunakan (Sunata, 2019) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang pemecahan masalah. Sehingga, matematika memiliki koneksi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Secara praktis, matematika bertujuan menjadikan peserta didik paham terkait apa yang dipelajarinya ketika melakukan pemecahan masalah (Setyaningsih, R & Rahman, 2022). Pada pembelajaran Matematika, peserta didik dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, sistematis, kreatif serta dilatih untuk bekerja sama. Kompetensi tersebut diberikan kepada peserta didik agar mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Keberhasilan pembelajaran Matematika di kelas tidak hanya kemampuan peserta didik dalam merespon umpan balik dan penguasaan materi, tetapi langkah atau strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta media yang dibuat oleh guru dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

Keberhasilan itu diukur melalui ada atau tidaknya peningkatan pembelajaran yang dilakukan. National Council of Teachers of Mathematics (Effendi, 2012) menetapkan lima standar kemampuan matematika yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kemampuan koneksi, kemampuan penalaran, dan kemampuan representasi.

Kemampuan merepresentasi dalam pembelajaran matematika memiliki fungsi yang penting dalam pemecahan masalah (Sunata, 2018). Dari pernyataan tersebut diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan standar matematika yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Salah satu pembelajaran yang menerapkan pemecahan masalah adalah pembelajaran soal cerita. Pembelajaran soal cerita yaitu pembelajaran yang mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita merupakan masalah umum dalam matematika, meskipun tidak setiap soal cerita adalah soal pemecahan masalah. Soal cerita yang termasuk soal pemecahan masalah

adalah apabila penyelesaiannya lebih dari satu langkah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Winarni, Endang Setyo., & Harmini, 2012) yang mengatakan bahwa soal pemecahan masalah tidak dapat dikerjakan dengan prosedur rutin yang biasa, tetapi perlu menggunakan penalaran yang luas dan rumit. Dalam menyelesaikan soal cerita diperlukan beberapa kemampuan yang harus dikuasai peserta didik. Salah satunya adalah kemampuan menerjemahkan kalimat ke dalam notasi matematika. Kemampuan tersebut memerlukan penyusunan rencana atau strategi yang akan digunakan dalam penyelesaian. Untuk itulah diperlukan langkah-langkah pemecahan masalah soal cerita untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Menurut Polya sebagaimana dikutip (Winarni, Endang Setyo., & Harmini, 2012) solusi soal pemecahan masalah memuat 4 langkah penyelesaian, yaitu: (1) pemahaman terhadap permasalahan; (2) perencanaan penyelesaian masalah; (3) melaksanakan perencanaan penyelesaian masalah; dan (4) Memeriksa kembali penyelesaian. Oleh karena

itu, penelitian ini menggunakan langkah ini untuk melihat gambaran kemampuan peserta didik melakukan pemecahan masalah soal cerita. Masing-masing langkah memiliki karakteristik aktivitas masing-masing.

Permasalahan yang dihadapi peneliti di lingkungan SDN 1 Gesik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.
2. Pada saat proses pembelajaran, guru belum memaksimalkan penggunaan model pembelajaran yang inovatif.
3. Kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif dari peserta didik pada saat proses pembelajaran.
4. Rasa ingin tahu dari peserta didik masih rendah.
5. Pada proses kegiatan pembelajaran, pendidik belum memaksimalkan penggunaan TPACK.

Hasil observasi peneliti di lapangan dari semua permasalahan di atas muncul masalah baru, yaitu kurangnya kemampuan berhitung soal cerita matematika terlihat dari pada saat mengerjakan soal evaluasi ulangan harian siswa masih

menjawab soal secara singkat, terlihat dari kemampuan masih belum bisa : menuliskan aspek yang diketahui, menuliskan aspek yang ditanyakan, menyelesaikan model matematika, menarik kesimpulan.

Dari hasil mengerjakan soal evaluasi ulangan harian yang diberikan kepada 25 peserta didik dengan batas ketuntasan 65 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika kelas III yang diterapkan oleh SDN 1 Gesik tahun ajaran 2022/2023 dengan pertimbangan intake peserta didik, daya dukung, dan kompleksitas pada matematika soal cerita terdapat 14 orang dari 25 peserta didik (56%) dinyatakan belum tuntas atau mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 dan hanya 11 orang dari 25 peserta didik (44%) yang dinyatakan tuntas atau mendapatkan nilai di atas standar KKM.

Sebagai bagian dari pelaksana pendidikan, sudah seharusnya seorang pendidik dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berhitung soal matematika pada peserta didik. Indikator kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika

dapat dilihat dari berbagai aspek yang harus dipenuhi. Adapun indikator kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika peserta didik terhadap suatu konsep matematika berdasarkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2006 adalah sebagai berikut: (1) Kemampuan menuliskan aspek yang diketahui; (2) Kemampuan menuliskan aspek yang ditanyakan; (3) Kemampuan menyelesaikan model matematika; (4) Kemampuan menarik kesimpulan.

Kebiasaan peserta didik kelas III SD Negeri 1 Gesik Kabupaten Cirebon yang lebih senang belajar dalam kelompok dan senang belajar tentang pemecahan masalah. Sesuai dengan karakteristik siswa di kelas, penulis menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana peserta didik dibagi kedalam kelompok untuk kemudian menyelesaikan satu masalah bersama-sama. Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada hakikatnya merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan pemecahan masalah dalam pelaksanaan proses pembelajarannya. Kegiatan pe-

mecahan masalah pada model ini dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik di tuntut untuk bekerja sama agar pemecahan masalah dapat terselesaikan.

Dari permasalahan yang ada maka harus dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika peserta didik kelas III SDN I Gesik yaitu dengan menerapkan pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) . Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) ini pembelajaran akan berpusat pada peserta didik, memungkinkan peserta didik aktif dan mempelajari sendiri peristiwa secara mendalam, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Menurut (Ariandi et al., n.d.) PBL (*problem based learning*) adalah model pembelajaran pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuan sendiri, serta menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi. Peserta didik memperoleh pengetahuan tersebut secara langsung melalui pengalaman sendiri. Supaya aktivitas pada masalah autentik sehingga siswa

dapat menyusun pengetahuan sendiri, serta menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi. Sejalan dengan penelitian (Matin & Sunata, 2022) penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan audio visual pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita peserta didik Kelas III SDN 1 Gesik Kabupaten Cirebon. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik. Pada saat pra- siklus didapat nilai rata-rata kelas adalah 65. Lalu pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74 dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 85.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SOAL CERITA MATEMATIKA".

B. Metode Penelitian

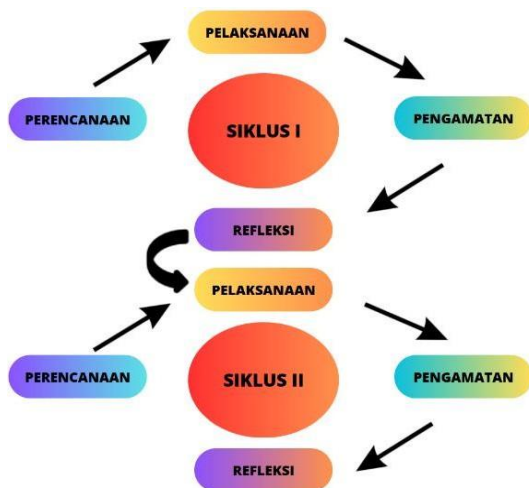
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini berdasarkan

pada masalah yang terjadi di Kelas III SDN I Gesik yang sebagian peserta didik memiliki nilai di bawah KKM, sehingga perlu dilaksanakan PTK untuk penyelesaian masalah tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui kegiatan refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika peserta didik. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc. Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam Kemmis & Mc. Taggart komponen *acting* (tindakan) dan *observing* (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Hal ini didasari bahwa pada kenyataannya penerapan tindakan dan pengamatan tidak dapat dipisahkan. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keempat kompeten dalam model Kemmis & Mc. Taggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan,

tindakan observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Menurut (Mulyatiningsih, 2012) Jumlah putaran tidak ditentukan karena indikator keberhasilan diukur dari kepuasan peneliti terhadap pencapaian hasil yang berupa perubahan perilaku subjek yang diteliti. Pada umumnya, tiap-tiap siklus penelitian tindakan berisi kegiatan: perencanaan → tindakan → observasi → evaluasi/refleksi.

Tahapan-tahapan dari model PTK Kemmis dan Mc. Taggart digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1 Model Rancangan PTK Kemmis dan Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN I Gesik Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon tahun ajaran 2022/2023 yang

berjumlah 25 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Instrumen pembelajaran terdiri dari RPP, LKPD, Modul Ajar, dan Media Pembelajaran. Sedangkan, instrument pengumpulan data terdiri dari lembar tes, lembar observasi, dan angket respon peserta didik. Proses implementasi setiap siklus dibagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perencanaan ini bersifat fleksibel, dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan sebagai Upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan.

Kegiatan observasi dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini diamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan apakah dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau telah tercapai sebagaimana yang diharapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan nilai yang diperoleh

peserta didik yang cenderung meningkat. Terdapat perbedaan nilai yang diperoleh peserta didik dari nilai pra-siklus, siklus I, dan siklus II yang menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Untuk menghitung peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik, peneliti menggunakan perhitungan dengan rata-rata nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 1
Hasil evaluasi pra siklus, siklus I, dan siklus II,

Eval-uasi	Men-capai KKM (orang)	%	Tidak men-capai KKM (orang)	%
Pra siklus	11	44 %	14	56 %
Siklus I	17	68%	8	32 %
Siklus II	23	92%	2	8%

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Sebelum diberikan tindakan (prasiklus) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 orang dari 25 peserta didik (44%) dengan rata-rata nilai 65. Artinya, masih ada 14 peserta didik (56%) yang masih di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hal inilah, peneliti merasa perlu dilaksanakan tindakan perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantuan media audio visual.

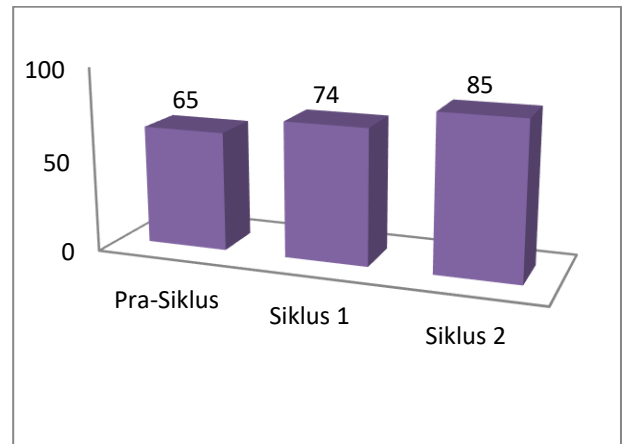
Pada siklus I, setelah menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi 17 orang dari 25 peserta didik (65%) dengan rata-rata nilai 74.

Berdasarkan data pada siklus I inilah maka selanjutnya dilaksanakan siklus II. Pada siklus II peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 2 orang dari 25 peserta didik (8%) dengan nilai rata-rata 85.

Meskipun pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar serta nilai rata-ratanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Persentase ketuntasan hasil belajar setiap siklus dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.

Grafik I
Peningkatan Hasil Belajar
peserta didik



Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* masih rendah. Dari data tersebut maka dapat diketahui hasil belajar peserta didik kelas III SDN 1 Gesik Kabupaten Cirebon sebagian besar masih di bawah KKM yaitu 58. Dari 25 peserta didik, 14 anak (56%) belum tuntas karena nilainya masih di bawah 65, sedangkan tingkat ketuntasan baru mencapai 68%. Pada siklus I sudah nampak adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar, yaitu dari 25 peserta didik 8 diantaranya masih di bawah ketuntasan (32%) sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar sudah

mencapai 68%. Dan pada siklus II sudah nampak sekali peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik, yakni hanya 2 peserta didik yang belum tuntas (8%) sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar sudah menunjukkan 92%. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti, terjadi peningkatan pada hasil belajar matematika peserta didik yang didapatkan dari tes evaluasi pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menunjukan adanya peningkatan kemampuan berhitung soal cerita matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berhitung soal cerita matematika peserta didik kelas III SDN 1 Gesik Kabupaten Cirebon. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik.

Pada saat pra-siklus didapat nilai rata-rata kelas 65. Lalu pada siklus 1 nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74 dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 85.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk guru dan bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lain yang dapat dipelajari menggunakan pemecahan masalah. Guru juga dapat menggunakan diskusi kelompok kecil untuk membantu siswa memahami pertanyaan dan materi, serta pemanfaatan tutor sebaya antar siswa juga dapat dilakukan untuk memudahkan guru membantu siswa yang mengalami kesulitan apalagi jika jumlah siswanya banyak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti lain disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut untuk meneliti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi lain dan melakukan penelitian terhadap perubahan sikap siswa dengan menggunakan model PBL.

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.proceedings.conference.unpas.ac.id/index.php/sepeda/article/view/215>

Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. In *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* (Vol. 3, No. 1, pp. 118-130)

Ariandi, Y., Negeri, S., Warungasem, J., & Tengah, I. (n.d.). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERDASARKAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MODEL PEMBELAJARAN PBL.

Effendi, L. . (2012). Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 13(2), 1–10.

Setyaningsih, R & Rahman, Z. H. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1–10.

Sunata, S. (2018). PEMBELAJARAN LESSON STUDY DALAM MENENTUKAN DIAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA. *Sepeda(Seminar Pendidikan Dasar) PGSD FKIP Unpas*, 1(1), 106 - 117. Retrieved from
