

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW*
BERBANTUAN MEDIA *INTERAKTIF MICROSOFT POWER
POINT* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIS SISWA**

Lia¹, Anim²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: lianasundari43172@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 2-12-2023

Direvisi: 7-12-2023

Diterima: 2-1-2024

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the Quick On The Draw learning model assisted by Microsoft PowerPoint Interactive Media on the Understanding of Mathematical Concepts in Grade VIII students at Adz Dzaki Wal quasi-experimental research with a pretest-posttest research design. The population in this study was all students of class VIII at IT Adz Dzaki Wal Hadi Private Middle School. Two classes were randomly selected to be used as research samples. Class VIII-A, consisting of 30 students as a control class, was taught using a direct learning model, while Class VIII-B, consisting of 30 students as an experimental class, was taught using the Quick On The Draw learning model assisted by Microsoft Power Point Interactive Media. The data obtained in this study were in the form of students' conceptual comprehension ability scores, which were analyzed by t-test. Based on the results of the data analysis, it was found that the ability to understand the concepts of students who were taught with the Quick On The Draw learning model assisted by Microsoft Power Point Interactive Media was higher than the ability to understand mathematical concepts of students who were taught by applying direct learning models.

Keywords: *Effect, Quick On The Draw Learning Model, Power Point Interactive Media*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas VIII di SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi. Dua kelas dipilih secara acak untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas VIII-A sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol diajarkan dengan model pembelajaran langsung sedangkan kelas VIII-B sebanyak 30 siswa sebagai kelas *eksperime* diajarkan dengan model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor kemampuan pemahaman konsep siswa yang dianalisis dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point*, Pemahaman Konsep Matematis Siswa.

PENDAHULUAN

Dengan mampu memahami materi topik itu sendiri lebih lengkap melalui pemahaman. Pemahaman suatu konsep matematika mengacu pada pemahamannya secara benar, yang menuntut siswa untuk mampu menerjemahkan, menarik kesimpulan, dan sampai pada pemahaman konsepnya sendiri bukan sekedar hafalan. Landasan untuk belajar matematika dengan cara yang bermakna adalah memahami konsep matematika dasar (Jannah, Supriadi, and Suri 2019). Pentingnya kemampuan pemahaman konsep matematis tidak sejalan dengan kualitas kemampuan pemahaman konsep yang sesungguhnya. Kenyataan menunjukkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa Indonesia tergolong rendah. *Tren International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2015* yang mengklaim kemampuan matematika siswa Indonesia menempati urutan ke-45 dari 50 negara yang diteliti, menjadi bukti rendahnya hasil belajar matematika (Alyahya & Alotaibi, 2019).

Beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa tidak maksimal dikarenakan faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait dengan kepribadian, yang memudahkan siswa yang kurang ulet, kurang energik, dan pekerja keras untuk mempelajari konsep matematika. Sedangkan faktor eksternal siswa berkaitan dengan cara guru menerapkan cara dan metode pembelajaran di kelas, pemilihan dan strategi yang tidak tepat akan menimbulkan kemonotonan dan kebosanan, serta media yang digunakan atau alat bantu pembelajaran kurang menarik bagi siswa (Akmal, Nurul 2022).

Pemahaman konseptual adalah keterampilan dasar yang penting untuk belajar matematika. Menurut Yulianty (2019), sebagai guru berfungsi sebagai pemandu siswa untuk mencapai gagasan yang dimaksud, salah satu tujuan dari setiap konten yang mereka hadirkan adalah untuk membantu siswa memahami konsep matematika. Siswa yang telah menguasai beberapa topik juga dapat membantu mereka dengan konsep matematika lainnya. Untuk memahami mata pelajaran yang diajarkan dan memiliki keterampilan dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan dasar lainnya, proses pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan konsep (Elita, Habibi, Putra & Ulandari, 2019). Menurut (Suraji, dkk 2017) Beberapa siswa belum dapat memilih metode yang tepat dalam menjawab soal, siswa belum dapat menerapkan konsep yang telah diajarkan saat diberikan soal cerita, siswa kesulitan menjawab soal yang modelnya sedikit berbeda dengan contoh, dan siswa kurang paham dalam menentukan data yang diketahui dalam soal cerita. pemahaman konsep merupakan kemampuan yang penting dan harus dimiliki oleh siswa. Namun, pada kenyataannya di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi dengan guru matematika Ibu Rita Safitri S.Pd, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan, yaitu saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh

guru saja, siswa tidak aktif di dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami, namun tidak ada siswa yang ingin bertanya. Begitu juga sebaliknya jika guru bertanya kepada siswa, tidak ada siswa yang berani mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Apabila siswa diberi soal yang berbeda dengan rumus yang dijelaskan, siswa tidak dapat menyelesaikan soal tersebut karena tidak mengerti apa yang diminta guru dalam menyelesaikan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah, siswa tidak dapat menyatakan ulang konsep dengan bahasanya sendiri dan menyelesaikan soal dengan menggunakan, memanfaatkan, memilih operasi pemecahan masalah yang ada di dalam soal.

Tidak hanya wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas IX SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi mengatakan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit. Alasan siswa mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit yaitu dengan proses pembelajaran yang berfokus kepada guru, dimana guru menggunakan model pembelajaran langsung. Siswa mengatakan bahwa guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan contoh soal yang dianggap siswa telah paham dengan materi pelajaran, tetapi saat memberikan tugas, soal tidak sesuai dengan rumus yang diberikan oleh guru. Maka siswa merasa kesulitan untuk mengerjakan soal dan cenderung malas untuk mengerjakan soal. Terlihat bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa rendah karena siswa belum mampu untuk menyelesaikan soal dengan bentuk matematis yang berbeda.

Cara lain yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat memicu keberhasilan siswa dalam menjawab sebuah masalah matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Media *Interaktif Microsoft PowerPoint* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar sedikit berbeda dari pembelajaran sebelumnya. *Powerpoint* merupakan media yang digunakan untuk mengkomunikasikan aspek-aspek kunci dari materi yang kita sampaikan dengan fitur yang menarik, menurut (Nurhidayati dalam Hutahaean, 2020:148). *Power point* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *interaktif* karena memiliki fitur pendukung seperti hyperlink, kemampuan menambahkan animasi, video, gambar, dan musik, kemampuan membuat soal evaluasi menggunakan *Visual Basic for Applications* (VBA), dan masih banyak lagi, menurut (Putri & Rezkita, 2019). *Interactive Power Point* menurut (Haerani Wahyu Evi, 2017) adalah slide presentasi yang diatur secara *interaktif* dan berupa menu sehingga dapat menampilkan *feedback* yang telah terprogram. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

ada Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif MicrosofPower Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis siswa kelas VIII SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi tahun ajaran 2022/2023 dibandingkan dengan yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung. Dalam penelitian ini dipilih dua kelas dengan teknik *purposive sampling*. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Course Riview Horay* berbantuan aplikasi *Math Riddles* sedangkan kontrol diajarkan dengan model pembelajaran *Ekspository*. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran, dilakukan tes *posttest* untuk melihat apakah terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Swasta It Adz Dzaki Wal Hadi pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. Untuk keperluan penelitian dipilih dua kelas dengan teknik *purposive sampling*, yang terlebih dahulu diuji kesetaraannya dengan uji-t. Kelas-kelas yang setara dapat dijadikan sebagai kelas penelitian dan dikatakan setara jika dihitung $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Teknik yang tepat untuk mengumpulkan data kemampuan berpikir kritis siswa adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali, tes pertama berupa *pretest* yang terdiri dari 10 soal yang bertujuan melihat kemampuan awal siswa. Tes yang kedua yaitu *posttest* yang terdiri dari 10 soal yang bertujuan melihat kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsof PowerPoint*. Sebelum tes digunakan sebagai alat pengumpulan data, terlebih dahulu diujikan pada kelas yang telah mempelajari materi peluang untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Pedoman penskoran untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang disajikan dalam Tabel 1 seperti berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Tes Pemahaman Konsep Matematis

Indikator	Keterangan	Skor
Menyajikan kembali sebuah konsep	Tidak menjawab	0
	Tidak dapat menyatakan ulang konsep	1
	Dapat menyatakan ulang konsep tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat menyatakan ulang konsep tetapi belum tepat	3
	Dapat menyatakan ulang konsep dengan tepat	4
Mengungkapkan konsep dalam representasi matematika	Tidak menjawab	0
	Tidak dapat mengungkapkan sebuah konsep dalam bentuk representasi matematika	1
	Dapat mengungkapkan sebuah konsep dalam bentuk representasi matematika tetapi banyak kesalahan	2

	Dapat mengungkapkan sebuah konsep dalam bentuk representasi matematika tetapi tidak semua tepat	3
	Dapat mengungkapkan sebuah konsep dalam bentuk representasi matematika dengan tepat	4
Menentukan contoh dan bukan contoh	Tidak menjawab	0
	Tidak dapat memberikan contoh dan bukan contoh	1
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh tetapi belum tepat	3
	Dapat memberikan contoh dan bukan contoh dengan tepat	4
	Tidak menjawab	0
Mengelompok objek menurut sifat-sifat sesuai konsep	Tidak dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan konsepnya	1
	Dapat menyebutkan sifat-sifat sesuai dengan konsepnya tetapi masih banyak kesalahan	2
	Dapat menyebutkan sifat-sifat sesuai dengan konsepnya tetapi belum tepat	3
	Dapat menyebutkan sifat-sifat sesuai dengan konsepnya dengan tepat	4
Menggunakan prosedur atau operasi tertentu	Tidak menjawab	0
	Tidak dapat menggunakan manfaat, dan memilih prosedur atau operasi	1
	Dapat menggunakan manfaat, dan memilih prosedur atau operasi tetapi masih banyak yang kesalahan	2
	Dapat menggunakan manfaat, dan memilih prosedur atau operasi tetapi belum tepat	3
	Dapat menggunakan manfaat, dan memilih prosedur atau operasi tetapi dengan tepat	4

Sumber : (Oktavianda, Kamal, and Fitri, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi pada tanggal 17 Maret 2023 sampai 14 April 2023. Penelitian ini mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsoft Power Point* dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung. Masing-masing kelas berjumlah 30 siswa dan diberikan tes. Sebelum tes diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, tes terlebih dahulu diuji coba pada kelas IX yang berjumlah 25 orang. Tes tersebut dibagi menjadi 2 yaitu *pretest* sebanyak 10 soal dan *posttest* sebanyak 10 soal, yang diujikan pada kelas yang telah

mempelajari materi untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrumen. Validitas instrumen dihitung dengan rumus korelasi *product moment* dengan kriteria berikut: valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Selanjutnya butir soal yang valid diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha. Instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpul data apabila hasil perhitungan reliabilitas yang beranggotakan inflasi ketika tertinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan uji validitas diperoleh r_{hitung} dari setiap butir soal lebih tinggi dari r_{tabel} sehingga sepuluh butir soal tersebut valid. Selanjutnya berdasarkan uji reliabilitas diperoleh $r_{11} = 0,8849$ yang berada pada kategori tinggi.

Tabel 1. Nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	\bar{x}	s^2	SD	Max	Min
Eksperimen	75,66667	94,137931	11,94335	95	60
Kontrol	70,16667	180,92	12,8977	90	50

Dari tabel 1 terlihat perbandingan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data *posttest*. Rata-rata kelas eksperimen adalah 75,66667, varians adalah 94,137931, standar deviasi adalah 11,94335, nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 70,16667, varians adalah 180,92, standar deviasi adalah 12,8977, nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 50.

Sama halnya dengan data *pretest*, data *posttest* juga dilakukan uji prasyarat analisis yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Setelah data *posttest* berdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Tabel 2. Uji normalitas data

Kelas	r	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,05	30	0,112757	0,161	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,05	30	0,151879	0,161	Berdistribusi Normal

Pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,112757$, apabila jumlah siswa 30 orang maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada kelas control diperoleh $L_{hitung} = 0,151879$, apabila jumlah siswa 30 orang maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,151879 < 0,161$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Sementara itu uji *homogenitas* data menggunakan uji Fisher dengan $n = 30$, signifikan 5%, $v_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang) dan $v_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut) adalah 0,5374.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data

Kelas	r	N	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Kontrol	0,05	25	0,48526	0,504093	Homogen

Berdasarkan tabel 3 pada kelas diperoleh $F_{hitung} = 0,5294$ dan berdasarkan tabel nilai kritis dengan $n = 30$, signifikan 5%, $v_1 = n_1 - 1$ (dk pembilang) dan $v_2 = n_2 - 1$ (dk penyebut) adalah 0,5374. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data mempunyai varians yang sama atau homogen.

Karena asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka uji hipotesis data posttest menggunakan uji-t. hasil uji hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	\bar{x}	N	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	78	30	8,629651	1,671553
Kontrol	70,3333333	30		

Hipotesis yang diajukan:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsof Power Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$: Terdapat pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsof Power Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan $t_{hitung} = 8,629651$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671553$, maka pada taraf $\alpha = 0,05$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,629651 > 1,671553$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Media *Interaktif Microsof Power Point* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan data kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang telah diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen (75,66667) lebih besar dari kelas kontrol (70,16667). Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung}(4,704872) > t_{tabel}(1,671553)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Quiiq On The Draw* berbantuan Media *Interaktif Microsof Power Point* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa siswa sekolah SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi khususnya siswa kelas VIII pada dasarnya sudah memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang belum meningkat. Hal ini dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan belum menggunakan teknologi yang sudah berkembang saat ini. Terbukti pada saat perlakuan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berbantuan Media *Interaktif Microsof Power Point*, siswa sangat antusias dan aktif dalam berdiskusi dan bertanya. Hal ini pula terlihat pada hasil nilai *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dari hasil nilai *pretest*

sebelumnya. Dapat dikatakan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa juga turut meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada program studi Pendidikan Matematika Universitas Asahan yang berkenan mendukung terlaksananya penelitian ini. Terima kasih pula kepada kepala sekolah dan guru matematika kelas VIII SMP Swasta IT Adz Dzaki Wal Hadi Pulau Rakyat yang telah memberi izin untuk pelaksanaan penelitian ini baik untuk penggunaan ruang kelas, waktu maupun tenaga sampai terselesainya penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Anim, S. Si., M. Pd yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan artikel ilmiah penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N. (2022). Software Wingeom: Alternatif Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Geometri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 16-23.
- Alyahya, D. M., & Alotaibi, A. M. (2019). Computational thinking skills and its impact on TIMSS achievement: An Instructional Design Approach. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 7(1).
- Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pendekatan Metakognisi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 447-458.
- Haerani, W. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Mengacu Pada Kurikulum Sd 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Kelas Iv. 273.
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Powerpoint Bagi Guru Dan Staf Sd Negeri 010240 Pematang Cengkring. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147-154.
- Jannah, Muthiah Miftahul, Nanang Supriadi, and Fraulein Intan Suri. 2019. "Efektivitas Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (Vak) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Klasifikasi Self-Efficacy Sedang Dan Rendah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8(1): 215–24.
- Oktavianda, R., Kamal, M., & Fitri, H. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa melalui Model Learning Cycle 7E pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI IPS SMA N 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran

2018/2019. JURING (Journal for Research in Mathematics Learning), 2(1), 069-076.

Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An, 5(3).

Suraji, S., Maimunah, M., & Saragih, S. (2017). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa smp pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Suska Journal of Mathematics Education, 4(1), 9-16.

Yulianty, N. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 4(1), 60-65.