



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6613 - 6619

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa

Rizka Sulistya Kusumaningrum^{1✉}, Ishaq Nuriadin²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: sulistyarizka@gmail.com¹, ishaq_nuriadin@uhamka.ac.id²

Abstrak

Kemampuan belajar matematika yang perlu dipelajari siswa salah satunya adalah kemampuan representasi matematis. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terhadap kemampuan representasi siswa. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Jenis penelitian menggunakan *quasi-experiment* yang terdiri dari 2 kelas III SD Negeri kebayoran Lama Selatan 03. Instrumen yang digunakan adalah soal essay yang terdiri dari 4 nomor yang sesuai dengan indikator kemampuan representasi matematis. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil pada studi ini adalah pendekatan matematika realistik berbantu media konkret memiliki pengaruh yang baik terhadap pelajaran matematika di kelas. Perbandingan kemampuan representasi matematis antara 2 kelas yang diuji sangat signifikan. Hasil kemampuan representasi matematis siswa yang diberlakukan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberlakukan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Pendekatan Matematika Realistik, Kemampuan Representasi Matematis, Media Konkret.

Abstract

One of the mathematics learning abilities that students need to learn is the ability to represent mathematics. The purpose of this study was to examine the effect of a realistic mathematical approach assisted by concrete media on students' representational abilities. The design in this study used a Posttest-Only Control Design. This type of research uses a quasi-experimental consisting of 2 third graders at SD Negeri Kebayoran Lama Selatan 03. The instrument used is an essay question consisting of 4 numbers that match the indicators of mathematical representation ability. The data analysis technique used t-test. The result of this study is that the realistic mathematics approach assisted by concrete media has a good influence on mathematics lessons in class. The comparison of mathematical representation ability between the 2 classes tested is very significant. The results of students' mathematical representation abilities that were applied to the realistic mathematics approach assisted by concrete media were higher than the classes that were applied to conventional learning.

Keywords: Realistic Mathematics Education, Mathematical Representation Ability, Concrete Media.

Copyright (c) 2022 Rizka Sulistya Kusumaningrum, Ishaq Nuriadin

✉ Corresponding author :

Email : sulistyarizka@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat berguna untuk kesuksesan masyarakat di era mendatang. Kecerdasan suatu bangsa dilihat dari pendidikan yang berlaku di dalam suatu negara. Melalui pendidikan, manusia hendak diberikan pembelajaran yang berbekal ilmu pengetahuan dan aspek kehidupan yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif. Maka dari itu, pendidikan dilakukan untuk menumbuhkan potensi – potensi dasar yang dikembangkan manusia agar diterapkan di dalam kehidupan nyata. Salah satu pembelajaran yang harus ada di dalam pendidikan adalah pelajaran matematika. Matematika harus dipelajari sejak dini karena dengan itu siswa dapat memahami konsep awal matematika dan siswa dapat memecahkan suatu persoalan matematika di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dilakukan guna melatih siswa dalam berpikir kritis dan sistematis dengan menanamkan konsep matematis (Siregar, dkk., 2021). Kemampuan berpikir dalam hal ini merupakan kemampuan berpikir matematis yang salah satunya adalah kemampuan representasi matematis.

NCTM tahun 2000 mengutarakan mengenai standar tahapan pembelajaran matematika, yaitu : 1) penyelesaian masalah matematis; 2) logika dan pembenaran matematis; 3) hubungan matematis; 4) kolerasi matematis; dan 5) representasi matematis (Syafri, 2017). Pembelajaran matematika bertujuan bukan hanya untuk meningkatkan hasil belajar saja, namun juga bertujuan agar siswa dapat meningkatkan beberapa kemampuan. Kemampuan representasi matematis merupakan salah satu kemampuan dalam belajar matematika yang harus dipahami oleh siswa. Siswa memiliki cara tersendiri dalam hal membentuk pengetahuannya. Sebab itu, dalam kondisi ini siswa diberi kesempatan agar bisa mengevaluasi beragam jenis representasi dalam mempelajari konsep matematis (Arnidha, 2016).

Kemampuan representasi matematis termasuk dalam standar kompetensi di NCTM tahun 2000. Ketika siswa mendapatkan representasi matematis untuk ide-ide mereka, mereka mempunyai seperangkat alat yang dengan signifikan memperdalam keahlian mereka untuk berpikir matematis. Selain itu, kemampuan representasi juga termasuk dalam kurikulum 2013 kompetensi dasar pelajaran matematika (Santi, 2019). Maka dari itu, representasi matematis penting ditekankan dan diadakan dalam aktivitas pembelajaran matematika di sekolah (Suningsih & Istiani, 2021). Pengertian representasi adalah standar tahapan yang hendaknya dimiliki sebelum masuk ke sekolah karena representasi matematis jika dilakukan sejak awal akan membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam matematika (Rangkuti, 2013).

Kemampuan representasi matematis perlu dilakukan oleh siswa karena berkaitan dengan kemampuan hubungan matematis dan penyelesaian masalah. Gambar, grafik, diagram, atau lainnya merupakan bentuk representasi yang digunakan untuk mengungkapkan suatu persoalan matematis (Lette & Manoy, 2019). Salah satu penyebab siswa berhasil dalam menyelesaikan suatu persoalan matematika yaitu dengan kemampuannya berepresentasi matematis. Pada saat siswa dipertemukan dengan suatu permasalahan matematika sewaktu belajar di kelas, siswa akan berupaya untuk mempelajari dan mengatasi masalah sesuai dengan pemahaman siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulastri, dkk. pada tahun 2017, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mampu dalam hal kemampuan representasi matematis. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penyebab dari kurangnya kemampuan siswa dalam representasi matematis disebabkan oleh guru belum mempraktikkan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Siswa yang berkemampuan rendah akan merasa sulit dalam mewujudkan serta menggunakan representasi simbolis ataupun gambar.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan sebuah teknik pengkajian yang bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam representasi matematis untuk mata pelajaran matematika. Salah satu cara yang boleh dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Pada pembelajaran matematika realistik melibatkan pemikiran siswa yang menelaah materi sesuai dengan kehidupan nyata, sehingga matematika merupakan aktivitas sehari-hari di dalam kehidupan (Susanti, dkk., 2020).

Pendekatan matematika realistik dilakukan dengan menempatkan siswa di dalam konteks dan pengalaman yang nyata sebagai awal dari pembelajaran matematika (Pangestu & Santi, 2016). Maka dari itu, dengan pendekatan matematika realistik siswa lebih ringan dalam mempelajari pelajaran matematika serta dapat merepresentasikan pembelajaran matematika sesuai dengan kemampuan siswa. Pendekatan matematika realistik atau Pendidikan Matematika Realistik diambil dari kata *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan sebuah pembelajaran matematika dimana siswa dapat membentuk sendiri pengetahuannya sesuai dengan realitas kehidupan. Pada proses pembelajaran matematika, model ini dapat membuat siswa berdiskusi dan berkolaborasi, bertukar pikiran dengan teman sekelasnya, dan siswa mampu menemukan konsep itu sendiri. Matematika dapat berguna untuk menyelesaikan masalahnya sendiri maupun berkelompok (Astuti & Widianawati, 2016). Pada pembelajaran matematika realistik ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan pengalaman siswa mampu menjadi awal dari proses pembelajaran matematika (Wirnawa, 2021). Pendekatan matematika realistik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari cara serta menjelaskan penyelesaian konsep awal matematika berdasarkan pada masalah realistik yang telah diberikan sebelumnya (Mendrofa, 2021).

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu media konkret. Media konkret disini menggunakan media pizza, coklat, dan kue sebagai suatu hal yang nyata bagi siswa. Media konkret yang diterapkan pada pendekatan matematika realistik saling berkaitan karena dianggap memudahkan siswa saat memahami kemampuan representasi matematis dan pada saat pembelajaran siswa dapat meneliti, mempelajari, dan mengemukakan pendapatnya sendiri (Wibawa dkk., 2021). Media konkret ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas (Indriyani, dkk., 2019). Media konkret mampu menjadi alat bantu guru saat memberikan materi pada siswa, karena dianggap mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Benda konkret dapat diotak-atik oleh siswa secara langsung, ini yang membuat siswa menyukai media konkret.

Benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan ajar disebut media konkret, media ini tidak hanya dihadirkan secara langsung di dalam kelas, siswa mampu melihat langsung (observasi) benda nyata ke lokasinya. Benda konkret dapat mempermudah pelajaran karena bentuknya yang seadanya (tidak perlu dimodifikasi), benda konkret tidak ada perubahan kecuali benda tersebut dipindahkan dari tempat asalnya (Destrinelli, dkk. 2018). Hal yang bersifat konkret akan mempermudah bagi siswa dalam mempelajari suatu bentuk penyelesaian masalah dalam matematika (Primasari, dkk., 2021).

Materi yang dapat terbantu dengan media konkret adalah bentuk pecahan biasa. Materi dapat disajikan lebih menarik dengan gambar pizza menggunakan kertas karton agar siswa dapat memahami materi dengan baik dan memahami konsep representasi matematis. Gambar pizza dibuat agar siswa dapat lebih mudah membayangkan suatu bentuk pecahan sederhana karena sesuai dengan konsep nyata atau kehidupan nyata siswa. Selain gambar pizza, media konkret juga menggunakan coklat dan kue sebagai suatu hal yang nyata bagi siswa. Materi bentuk pecahan merupakan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam menggeneralisasi ide pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan dan menyajikan pecahan sederhana sebagai bagian dari keseluruhan. Agar tercapai kompetensi dasar tersebut, harus diimbangi dengan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, maka tujuan peneliti ini untuk memperoleh dan menganalisis data mengenai kemampuan representasi matematis siswa melalui pendekatan matematika realistik yang berbantu media konkret.

METODE

Studi kasus ini menerapkan metode penelitian *quasi-experiment* yang mengambil dua kelompok, lalu dibandingkan serta diberlakukan tindakan yang berbeda dan tidak mengganti struktur kelompok tersebut. Dua

kelompok tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam proses pembelajarannya menggunakan pendekatan matematika realistik yang berbantu media konkret, sedangkan pada kelas kontrol dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan perlakuan. Studi kasus ini mengambil populasi dari seluruh siswa kelas III SD Negeri Kebayoran Lama Selatan 03 yang terdaftar pada Tahun Ajaran 2021 / 2022 dan studi kasus ini mengambil 2 kelas untuk sampel dengan kelas III-A sebagai kelompok eksperimen yang diberlakukan pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik dan kelompok kontrol yang diberlakukan pembelajaran konvensional.

Kemampuan dalam pelajaran matematika di 2 kelas berbeda-beda. Ada yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah yang ditilik dari Penilaian Tengah Semester (PTS) yang sebelumnya telah dilakukan di sekolah. Tujuan dalam melihat nilai PTS adalah untuk menelaah kemampuan belajar matematika siswa sebelum mendapatkan perlakuan untuk mendapatkan kesetaraan dalam kelas kelompok eksperimen dengan kelas kelompok kontrol. Studi kasus ini menggunakan *Posttest-Only Control Design* sebagai desain penelitian (Brinus, dkk., 2019). Data dalam penelitian ini diambil dengan cara melakukan tes yang berjumlah 4 soal uraian dan dikerjakan dalam waktu 1 jam. Tolak ukur penilaian soal yang digunakan yaitu menggunakan rubrik dengan skala 0-5. Sebelum diterapkan, soal dalam penelitian ini sudah teruji validitas dan reliabilitas menggunakan *software* SPSS. Soal dinyatakan valid karena hasil perbandingan r -hitung < r -tabel (Nasution, 2017). Adapun diperlukan perhitungan reliabilitas agar mengetahui data dapat dikatakan reliabel atau tidak dan jika Alpha Cronbach > r -tabel (Dewi & Sudaryanto, 2020). Berikut hasil pengujian reliabilitas instrument pada penelitian ini.

Tabel 1. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	4

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pendekatan terdapat pada seluruh materi yang akan dibahas dan direncanakan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dapat berlangsung secara maksimal merupakan pengertian dari strategi pembelajaran (Nasution, 2017).

Terdapat 3 tahap pelaksanaan pembelajaran pada studi ini, yaitu : persiapan, perlakuan, dan tahap akhir. Tahap pertama yaitu tahap persiapan terdiri dari : 1) menentukan sampel riset, 2) mengatur perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdapat RPP, media, dan LKPD, 3) membuat instrumen, 4) melaksanakan validasi instrument. Tahap kedua yaitu tahap perlakuan terdiri dari : 1) Menerapkan pembelajaran matematika menggunakan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret di kelas eksperimen, 2) Memberikan soal untuk mengetahui kemampuan siswa pada representasi matematis. Pada tahap ketiga yaitu tahap akhir terdiri dari : 1) Menghitung hasil yang diperoleh, 2) Menganalisis menggunakan *t-test* dari hasil yang didapat, 3) Membuat laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh selanjutnya dihitung menggunakan *software* SPSS dan dipaparkan secara rinci melalui tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Data *t*-Test Group Statistics

Kelas	Hasil Kemampuan Representasi Matematis	
	Kelas A	Kelas B
N	30	30
Mean	86,1667	70,5000
Std. Deviation	10,05874	10,11571
Std. Error Mean	1, 83647	1,84687

Tabel diatas menjelaskan bahwa terjadi perbedaan yang cukup signifikan terhadap kelas A dengan kelas B. Kelas A menjadi kelas eksperimen dan kelas B menjadi kelas kontrol. Mean hasil kelas A adalah 86.1667 (80,2). Sedangkan, mean atau rata-rata hasil kelas B adalah 70.5000 (70,5). Dengan itu, dari kedua hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan representasi matematis kelas A dengan kelas B.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan memerlukan hasil rerata Uji-t dengan ketentuan hipotesis bila H_0 = tidak terdapat pengaruh dan bila H_a = terdapat pengaruh.

Tabel 3. Hasil Rerata Uji-t

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	F	Sig.	t	df	<i>Sig.(2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	.004	.951	6.015	58	.001
<i>Equal variances not assumed</i>			6.015	57.998	.001

Hasil pada tabel diatas menjelaskan bahwa diperoleh Sig.(2-tailed) $0,001 < 0,05$ yang memiliki arti bahwa H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan signifikan, maka terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terhadap kemampuan matematis siswa.

Siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret cenderung lebih aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan menarik perhatian siswa. Pendekatan matematika realistik berbantu media konkret dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kemampuan representasi matematis karena siswa dapat melihat dan mempelajari secara langsung materi pelajaran matematika yang sedang dipelajari.

Pembelajaran dengan diterapkan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret dapat membuat siswa lebih mudah untuk mencari cara dan mendeskripsikan pengerjaan ide matematika sesuai dengan permasalahan realistik yang sebelumnya telah diberikan (Mendrofa, 2021). Siswa sangat tertarik belajar matematika apabila menyangkut dengan hal yang nyata bagi siswa.

Hasil kemampuan representasi matematis menggunakan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret terbukti efektif bila digunakan dalam pembelajaran matematika. Sehingga, siswa tidak lagi menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menyusahkan. Siswa yang senang saat mempelajari mata pelajaran matematika, maka siswa akan dengan mudah merepresentasikan pelajaran matematika ke bentuk representasi lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, pengujian hipotesis, dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya perbedaan antara hasil kemampuan representasi matematis siswa yang diberlakukan pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Negeri Kebayoran Lama Selatan 03 secara signifikan. Penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik berbantu media konkret memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan representasi matematis daripada dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran matematika di kelas dapat pengaruh baik dengan adanya pendekatan matematika realistik berbantu media konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnidha, Y. (2016). Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share. *Jurnal E-Dumath*, 2(1), 131. Diambil Dari <https://core.ac.uk/reader/229584120>
- Astuti, D., & Widianawati, E. (2016). Analisis Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Pbl Dan Pendekatan Rme Berbantuan Prezi Presentation Pada Materi Spltv. *Seminar Nasional Matematika*, 377–385. Diambil Dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21604>
- 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. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.439>
- Destrinelli, Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas Iii Sekolah Dasar. *Gentala Pendidikan Dasar*, 4(4), 527–534.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 73–79.
- Indriyani, D., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Lette, I., & Manoy, J. T. (2019). Representasi Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), 574–580.
- Mendrofa, N. K. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 651–657. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.2121>
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. (A. Daulay, Ed.) (1 Ed.). Medan: Perdana Publishing. <https://doi.org/10.35542/osf.io/cr96u>
- Pangestu, P., & Santi, A. U. P. (2016). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Suasana Pembelajaran Yang Menyenangkan Pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.58-71>
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888–1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>
- Rangkuti, A. N. (2013). Representasi Matematis. *Logaritma*, 1(02), 49–61.
- Santi, E. E. (2019). Kemampuan Representasi Matematis, 473–477.
- Siregar, K., Muliatik, S., & Harahap, Y. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep

6619 *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa – Rizka Sulistya Kusumaningrum, Ishaq Nuriadin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>

Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Youtube. *Jurnal Pedagogi Dan ...*, 4(3), 443–449. Diambil Dari <https://ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jp2/Article/View/39333>

Sulastri, Marwan, & Duskri, M. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Smp Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 51. <https://doi.org/10.20414/betajtm.V10i1.101>

Suningsih, A., & Istiani, A. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 225–234. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V10i2.984>

Susanti, Y., Friansah, D., & Elly S, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Spdlv. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.31851/Indiktika.V3i1.4941>

Syafri, F. S. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Dan Kemampuan Pembuktian Matematika. *Jurnal Edumath*, 3(1), 49–55. Diambil Dari <http://ejournal.Stkipmpringsewu-Lpg.Ac.Id/Index.Php/Edumath>

Wibawa, K. E. D., Gita, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Course Riview Horay Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains : Jurnal Matematika , Sains , Dan Pembelajarannya*, 15(1), 1–12.

Wirnawa, K. (2021). Implementasi Penerapan Metode Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi Peluang. *1*(2), 1–8.