



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7345 - 7351

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengaruh Pendekatan *Iceberg* Berbantu Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar

Najwa Rini Hastari^{1✉}, Supriansyah²

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

E-mail: najwahastari@gmail.com¹, supriansyah@uhamka.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh siswa sehingga minat untuk belajar menurun, terutama dalam berhitung. Akibatnya hasil belajar matematika sangatlah rendah dibandingkan mata pelajaran lain. Hasil belajar matapelajaran matematika pada nilai PTS dikelas II SDN Kebayoran Lama Selatan 03 masih banyak siswa dengan nilai dibawah KKM, hal ini terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor utama yang terjadi pada metode dalam proses pembelajaran yang kurang tepat dan efisien. Maka penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa berpengaruhnya metode pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa pada matapelajaran matematika. Dengan tujuan penelitian tersebut, maka jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *posttest nonequivalen control group* di SDN Kebayoran Lama Selatan 03. Kelompok yang diteliti adalah seluruh siswa kelas II dengan masing-masing kelas berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa soal hitungan berbentuk uraian cerita. Dengan adanya pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan ini dapat meningkatkan minat dan semangat dalam belajar siswa. Hal ini terbukti dalam data yang diperhitungkan menggunakan *software* SPSS.

Kata Kunci: Pendekatan *Iceberg*, Hasil Belajar, Media Sempoa.

Abstract

Learning mathematics is often considered difficult by students so that interest in learning decreases, especially in counting. As a result, mathematics learning scores are very low compared to other subjects. The results of learning mathematics subjects in the PTS grades at SDN Kebayoran Lama Selatan 03 are still many students with scores below the KKM, this happens because of several influencing factors. The main factor is because the method in the learning process is less precise and efficient. So this study aims to examine how influential the Iceberg approach method with the aid of the abacus as a media in mathematics subjects. With the aim of this research, the type of research used is quantitative with the posttest method of the nonequivalent group control at SDN Kebayoran Lama Selatan 03. The populations of this study are all second grade students with 30 students in each class. The technique of collecting data is by giving several calculating questions in the form of story descriptions. With the Iceberg approach assisted by the abacus media, it is very influential on student learning outcomes. In addition, using this approach can increase student interest in learning. This is proofing by calculation data using SPSS software

Keywords: *Iceberg's Approach, Learning Outcomes, Abacus.*

Copyright (c) 2022 Najwa Rini Hastari, Supriansyah

✉Corresponding author :

Email : najwahastari@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3501>

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 adalah kunci gerbang penting dalam perkembangan di Indonesia. Sebagai negara yang berkembang Indonesia sangat membutuhkan generasi yang cerdas dan baik. Dalam laporan IDI 2017 Indonesia menempati peringkat ke-22 dengan nilai 4,29 sebagai negara berkembang. IDI merupakan gambaran luas tentang pembangunan di suatu negara. Hal ini tercatat pada laporan IDI 2017 yang berlandaskan pada 7 pilar, yaitu pendidikan, sarana masyarakat, penggelapan dana (korupsi), intermediasi keuangan, sumber daya manusia (SDM), pengembangan usaha lokal, dan pendapatan negara. Dalam penilaian IDI pendidikan merupakan nilai utama (Sari & Yuniati, 2018).

Di dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan hal yang sangat berhubungan erat. Semenjak manusia lahir ke alam dunia hingga akhir hayatnya manusia selalu dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang tidak bisa lepas dari pendidikan. Dalam belajar pendidikan tak pernah mengenal usia, tua ataupun muda, anak-anak atau lansia semua berhak mendapatkan pendidikan, hal ini jelas dinyatakan oleh pendapat Hadikusumo:1996 "*Long life education*" yang berarti pendidikan sepanjang hayat. Hal yang dimaksud adalah pendidikan ialah salah satu sarana atau wadah yang digunakan manusia untuk melalui memecahkan permasalahan dalam hidupnya tanpa mengenal kata terlambat sehingga pendidikan merupakan kehidupan manusia itu sendiri (Winarti, 2021).

Kita sering mendengar sumber belajar paling kuat adalah pengalaman hidup, dari pengalamanlah dapat merubah atau membentuk perilaku seseorang yang relative bersifat permanen. Selain itu belajar juga bias didapatkan melalui proses pembelajaran yang mempunyai tujuan dan direncanakan. Dalam proses pendidikan, belajar merupakan kegiatan yang penting dilakukan untuk membentuk perilaku dalam bentuk sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), dan keterampilan (*skill*). Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan dalam berproses dan mengandung unsur yang sangat mendasar dalam berbagai jenis jenjang pendidikan (Teni Nurrita, 2018).

Belajar merupakan sesuatu hal yang sering dianggap sulit oleh siswa, akibatnya minat belajar dari siswa sangatlah berkurang, selain itu, fungsi dari panca indra dalam belajar tidak optimal. Dengan faktor permasalahan tersebut hasil belajar pada siswa terlalu rendah, terutama pada mata pelajaran tertentu. Siswa lebih senang dan paham dengan konsep belajar yang mengandalkan kreatifitas mereka. Karena dengan konsep belajar tersebut siswa bisa mengoptimalkan panca indra dan pola pikir. Ada beberapa jenis dalam belajar : 1) belajar rasional; belajar dengan memecahkan masalah dengan cara berpikir secara rasional atau logis, 2) belajar abstrak; belajar dengan berpikir secara abstrak atau acak untuk memecahkan masalah, 3) belajar keterampilan; belajar dengan menggunakan keselarasan otot dan otak dalam gerak motoric, 4) belajar social; belajar untuk memecahkan masalah melalui permasalahan di lingkungan, 5) belajar pemecahan masalah; memecahkan masalah secara teratur, teliti dan sistematis dengan metode ilmiah, 6) belajar apresiasi; belajar untuk memahami dan menghargai arti atau nilai sesuatu hal, 7) belajar pengetahuan; memecahkan masalah secara terencana untuk meningkatkan ilmu dalam belajar, 8) belajar kebiasaan; membentuk tingkah laku atau perilaku yang baik melalui proses belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Dalam proses pembelajaran, nilai atau angka yang didapat pada akhir belajar disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan output yang menuju pada kualitas siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa dianggap berhasil dalam proses pembelajaran apabila hasil belajar maksimal atau melebihi kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan oleh standar pendidikan sekolah (Ananda, 2018). Ditemukan pada siswa kelas II SDN Kebayoran Lama Selatan 03 masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar pada matapelajaran matematika yang rendah atau dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah, ternyata dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor potensi pada diri siswa dan faktor lingkungan. Yang dimaksud faktor potensi siswa adalah kemampuan siswa dalam pemahaman mencari solusi dalam masalah matematika, sedangkan faktor

lingkungan ialah proses belajar pada saat penyampaian materi yang menggunakan komunikasi satu arah yaitu hanya berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang positif, aktif, efisien diperlukan proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru melainkan pada siswa (*Student Center Learning*) (Nainggolan et al., 2021). Selain itu, pengertian hasil belajar siswa merupakan penilaian untuk melihat kualitas guru saat menyampaikan materi atau bahan ajar. Seorang guru yang berkualitas pada saat menyampaikan materi berarti ia memiliki potensi mengajar yang baik untuk siswa. Maka dari itu dengan adanya hasil belajar guru juga bias melihat bahan ajar dan metode mengajar yang ia sampaikan sudah membuat siswa mudah memahami pelajaran. Guru dituntut untuk membimbing dan mendidik siswa sesuai metode yang dibutuhkan didalam kelas (Kustanto, 2015).

Setiap jenjang pendidikan pasti ada matapelajaran matematika, oleh sebab itu matematika menjadi matapelajaran yang wajib dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan berikutnya. Matematika merupakan matapelajaran yang tidak pernah luput dari kehidupan manusia, dengan matematika siswa dapat memecahkan masalah secara berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis (Bunga, 2016). Mata pelajaran matematika sering dianggap oleh siswa sebagai matapelajaran yang sulit dan ribet, akibatnya siswa menjadi kesulitan dan takut dalam belajar matematika. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang tidak efektif karena terlalu monoton pada saat belajar matematika (Mulyati & Evendi, 2020). Ada beberapa tujuan dan peran matematika menurut Permendiknas No. 22 (Depdiknas 2006): 1) pemahaman konsep matematika, menjelaskan dan memecahkan permasalahan sesuai dengan konsep dan algoritma yang luwes; 2) menyusun dan mengurutkan gagasan pada konsep matematika berdasarkan sistematis dan pola berpikir; 3) menyelesaikan masalah dengan merancang dan memahami kemampuan menafsirkan dalam memberikan solusi yang diperoleh; 4) menyelesaikan masalah dengan cara mengkomunikasikan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain; 5) memiliki sikap yang mendedikasikan matematika seperti memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, minat yang kuat, ulet dan gigih, dan rasa percaya diri (Dani et al., 2017).

Orientasi pada salah satu pendekatan pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme merupakan pendekatan *Iceberg*. Pendekatan *iceberg* berorientasi pada teori *Realistic Mathematics Education* (RME). Pada RME matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Chisara et al., 2018). RME menekankan siswa untuk memahami konsep permasalahan melalui obyek-obyek yang konkret atau ril. Melalui interaksi sosial, siswa dapat menghubungkan obyek-obyek dilingkungan sekitarnya dengan matematika. Dengan memanfaatkan obyek-obyek konkret atau ril tersebut merupakan awal proses pemodelan dalam pembelajaran oleh siswa. Menurut Gravemeijer (1994) obyek-obyek yang nyata atau ril merupakan jembatan antara konsep matematika yang formal dengan masalah yang ada didalam kehidupan sehari-hari (Nuráini Siti Erna et al., 2016).

Ada banyak tipe model realistik dalam matematika, namun pada penelitian ini menggunakan tipe model realistik yang memiliki ciri pendekatan *bottom-up*. Pendekatan *bottom-up* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan model itu sendiri yang kemudian dikaitkan dengan matematika formal. Frans Moerlands menggambarkan tipe model realistik tersebut seperti ide segumbalan bongkahan dari gunung es (*iceberg*) yang mengapung berada di tengah laut yang luas. Dalam model pendekatan gunung es (*iceberg*) terdapat empat tingkatan aktivitas, yaitu 1) lingkungan yang berorientasi secara matematis, 2) bahan model (*material model*), 3) pembuatan pondasi (*building stone*), dan 4) penafsiran pada konsep matematika (Haji, 2019). Pendekatan matematika realistik membantu sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022).

Pendekatan *iceberg* merupakan tidakan yang mampu memperluas materi-materi yang dipelajari sehingga menciptakan konsep matematika yang dipahami. Pendekatan *iceberg* adalah jenis pendekatan yang berupa pemikiran dan pengetahuan pada pembelajaran matematika yang mengangkat konteks dalam kehidupan sehari-hari atau cerita rekayasa. *Iceberg* atau gunung es dapat diartikan sebagai bongkahan kecil gunung es yang mengapung diatas laut, sebenarnya bongkahan kecil tersebut merupakan bagian dari gunung

es yang besar. Hal ini selaras dengan materi matematika yang rumit kemudian diperluas dengan obyek-obyek riil atau konkret. Dengan menggunakan metode pendekatan *iceberg* ini, pembelajaran matematika terasa tidak sulit dan sangat memiliki makna (Bustami, 2022).

Media pembelajaran untuk menunjang pendekatan *iceberg* pada penelitian ini adalah media sempoa. Arti dari kata “SEMPOA” itu sendiri adalah merupakan singkatan yang berasal dari Sistem Edukasi Mengoptimalkan Potensi Otak Anak. Dengan sempoa pola berpikir siswa dapat ditingkatkan atau dikembangkan secara sistematis (Dianto et al., 2018). Sempoa merupakan alat bantu siswa sekolah dasar yang membantu anak dalam berhitung matematika (Romlah et al., 2016). Sempoa menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah mengerti. Selain itu secara teoritis sempoa merupakan alat berhitung yang terbuat dari kerangka kayu ataupun plastik. Setiap angka digambarkan oleh sederet manik-manik yang ada dalam kerangka dan dapat digeser (Anugrahana, 2020).

Media sempoa banyak digunakan untuk pengoperasia aritmatika seperti perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Ada banyak manfaat media sempoa, diantaranya: 1) sempoa dapat membuat siswa berhitung dengan cepat dan tepat, 2) sempoa dapat melatih kefokuskan atau konsentrasi siswa, 3) sempoa meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, ada juga beberapa kelemahan media sempoa, yakni: 1) siswa harus sering berlatih, 2) guru harus melakukan pengawasan atau bimbingan intensif, 3) siswa terlalu bermain-main (Nurkhayati, 2022).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experiment*, artinya pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan kelas-kelas yang sudah ada sebelumnya. Kemudian kelas yang sudah ada, dibagi menjadi dua kategori yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu: 1) *iceberg* sebagai variabel bebas, variabel, 2) hasil belajar sebagai variabel terikat. Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebayoran Lama Selatan 03 T.A 2021-2022. Kelas II-X sebagai kelas eksperimen yang mendapat penerapan berupa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa, sedangkan kelas II-Y sebagai kelas kontrol yang mana kelas tersebut diberikan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini masuk dalam eksperimen dengan desain *posttest nonequivalen control group*. Data dilihat dari hasil belajar pekan tengah semester siswa (PTS) sebelumnya. Kemudian pada proses penelitian untuk mengetahui pemahaman konsep, siswa kelas X yang menjadi kelas eksperimen akan diberikan soal *pretest* dengan pemberlakuan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa, serta kelas Y yang menjadi kelas control akan diberikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa.

Dalam pengumpulan data penelitian, siswa diberi tes berupa 9 soal uraian cerita dengan waktu yang ditentukan yaitu 1 jam (60 menit). Penelitian ini menggunakan penilaian rubrik dengan rentang skor 0-3. Sebelum digunakan, instrument tersebut harus diuji validasi dan reliabilitasnya. Untuk mendapatkan hasil validitas dapat membandingkan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal tes tersebut dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrument dilakukan secara internal konsistensi yaitu menghitung instrument sekali, kemudian dapat dinyatakan terliabilitas apabila $Alpha\ Cronbach > r_{tabel}$ (Arikunto, 2012).

Tabel 1. Reability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Item
.746	10

Dengan menggunakan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena proses pembelajar di dalam kelas jauh lebih positif, efektif, aktif, dan efisien. Dalam penyampaian

materi juga menjadi lebih luas dalam memahami konsep, materi lebih terstruktur dan sistematis. Sehingga dapat menongkatkan hasil belajar matematika yang maksimum.

Ada tiga tahap dalam teknik penelitian ini, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutupan (tahap akhir). Pada tahap persiapan terdiri dari: a) Menentukan sampel, b) Menyusun dan membuat perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan media pembelajaran, c) Merancang instrument penelitian, d) Melakukan validasi instrument, e) Menilai dan merevisi instrument penelitian berdasarkan hasil uji validitas. Pada tahap pelaksanaan terdiri dari : a) Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, b) Memberikan soal untuk menguji kemampuan numerasi siswa. Pada tahap akhir terdiri dari: a) Menghitung nilai yang diperoleh, b) Menganalisis hasil yang dihitung menggunakan uji-t, c) Menulis data kedalam laporan hasil penelitian (Nana & Elin, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan studi yang telah dilakukan terpaut media sempoa terhadap hasil belajar siswa diperoleh perubahan perbandingan yang signifikan. Selanjutnya, hasil data diambil dari perhitungan *software* SPSS dan ditampilkan pada tabel berikut.

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

Kelas	Hasil Belajar Matematika Siswa	
	Kelas X	Kelas Y
N	30	30
Mean	85,000	69,000
Std. Deviation	10.33908	11.32589
Std. Error Mean	1.88765	2.06782

Pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa terjadi perbedaan yang cukup signifikan antara kelas X dengan kelas Y. Kelas X menjadi kelas eksperimen dan kelas Y menjadi kelas kontrol. Mean hasil kelas X adalah 85,000 (85). Sedangkan, mean atau rata-rata hasil kelas Y adalah 69,000 (69). Oleh karena itu, dari kedua hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X dengan kelas Y.

Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian hasil memerlukan nhasil uji-t (rerata) dengan hipotesis bila $H_0 =$ tidak terdapat pengaruh dan $H_a =$ terdapat pengaruh.

Tabel 3. Hasil Rerata Uji-t

	Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
	F	Sig	t	df	Sig.(2-tailed)
Equal variances assumed	.198	.658	5.715	58	<.001
Equal variances not assumed			5.715	57.525	<.001

Berdasarkan hasil pada tabel rerata uji-t menjelaskan bahwa Sig.(2-tailed) $0,001 < 0,05$ yang berarti H_a dapat diterima atau terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang begitu signifikan. Oleh karena itu, terdapat pengaruh pedekatan *iceberg* berbantu media sempoa terhadap hasil belajar siswa.

Kelas yang mendapatkan perlakuan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa dalam pembelajaran lebih aktif dan efisien karena media yang digunakan menarik dan tidak monoton. Pendekatan *iceberg* berbantu

media sempoa sangat membantu siswa dalam mempelajari matematika terutama dalam berhitung, karena siswa dapat gambaran dan mempelajari secara langsung materi pelajaran matematika yang sedang dipelajari.

Pembelajaran dengan diterapkan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa dapat membuat siswa lebih mudah untuk memberikan gambaran kongkret atau ril dalam berhitung matematika. Oleh karena itu, dapat menunjang hasil belajar siswa.

Hasil dalam penelitaian pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa terhadap hasil belajar siswa telah terbukti efektif dalam pembelajaran matematika. Sehingga, pandangan siswa akan seramnya belajar matematika tidak lagi mereka takuti. Dengan begitu hasil belajar siswa meningkat.

KESIMPULAN

Bersumber dari hasil data yang sudah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan pendekatan *iceberg* berbantu media sempoa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data tersebut dilihat dari perhitungan menggunakan *software* SPSS dan menghasilkan data kelas yang mendapatkan perlakuan memiliki hasil belajar matematika yang tinggi dibandingkan dengan kelas dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, pendekatan *iceberg* berbantu sempoa dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika dikelas. Media sempoa juga membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar matematika, karena siswa mendapatkan gambaran cara berhitung yang tepat. Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *iceberg* dapat berpengaruh baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2012). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal Cendekia*, 2(1), 125–133.
- Anugrahana, A. (2020). Penerapan Media Sempoa untuk Meningkatkan Kedisiplinan, Ketelitian, dan Tanggung Jawab Mahasiswa Kelas Inovatif Matematika. 8(1), 89–95.
<https://doi.org/10.25273/jems.v8i1.6095>
- Bunga. (2016). Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 441–450.
- Bustami, N. H. (2022). Analisis Pendekatan Iceberg Melalui Video Pembelajaran untuk Mendukung Kemampuan Numerasi Nur. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6175–6181.
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, D. H. (2018). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Homepage*, 65–72.
- Dani, S., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2017). Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Siswa. *JPPM*, 10(2), 182–193.
- Dianto, R., Setiowati, D., Mukaromah, L., & Tarbiyah dan Tadrin. (2018). *Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Mental Aritmetika Siswa SD pada Pembelajaran Kabataku* (Vol. 1, Issue 2). Online.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Haji, S. (2019). Pendekatan iceberg dalam pembelajaran pembagian pecahan di sekolah dasar. *Infinity Jurnal Ilmiah*, 2(1), 75–84.
- Kustanto, F. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Participatory Learning pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganessa*, 2(2), 63–76.

- 7351 *Pengaruh Pendekatan Iceberg Berbantu Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar – Najwa Rini Hastari, Supriansyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3501>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613–6619. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi/article/view/1359>
- Nuráini Siti Erna, Irawati Riana, & Julia. (2016). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa pada Materi Menyederhanakan Pecahan Erna. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1,(1), 691–700.
- Nurkhayati, E. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Sempoa dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.*
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72–77.
- Sari, A., & Yuniati, S. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 71–80.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Winarti, S. (2021). Jurnal Edukasi: Kajian Teori dan Praktik Kependidikan. *Jurnal Edukasi: Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(September), 193–206.