



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA KONKRET PADA SISWA KELAS 2 SD

Any Dwi Setyarini

SD Negeri Kesamben 1

anydwi12@gmail.com

Abstrak: Aktivitas siswa dalam pembelajaran berhitung kelas II SDN Kesamben I Kesamben Jombang dalam pembelajaran Matematika Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah. Salah satu cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media benda konkret. Tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam belajar berhitung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini semua siswa kelas II SDN Kesamben I Kecamatan Kesamben Jombang yang berjumlah 22 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi selama siswa dikenai tindakan. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif sederhana: menghitung frekuensi dan persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kepala Bernomor dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam diskusi, hal ini terlihat dari siklus I siswa yang berpredikat sangat aktif ada 14%, aktif 14%, cukup aktif 45% dan yang kurang aktif 27%. Hasil penelitian siklus II terdapat 18% siswa yang berpredikat sangat aktif, 18% aktif, 50% cukup aktif dan 14% kurang aktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran berhitung.

Kata kunci: Media Benda Konkret, Aktivitas siswa dalam Berhitung

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Bab I Ayat 6, Standar Proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu, yang selanjutnya disebut dengan standar kelulusan. Proses pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni kompetensi yang harus

dicapai dalam ikhtiar pendidikan. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya sangat tergantung kepada proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Dalam implementasi Standar Proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Oleh karena itulah upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dari pembenahan kemampuan guru.



Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena kita yakin tidak semua tujuan bisa dicapai oleh hanya satu strategi tertentu. Guru sebagai pengelola pembelajaran berperan menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman. Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar siswa.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang cukup penting dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan. Tanpa belajar seseorang tidak mungkin bisa menjadi orang yang terdidik (Qodri, 2017). Dari pengertian tersebut, terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar yaitu: proses, perubahan tingkah laku, dan pengalaman. Dalam hal proses, belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif.

Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan (orang yang sedang belajar). Berdasarkan penelitian Piaget (dalam Trianto, 2007: 15), ada empat tahap dalam perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis yaitu (1) tahap sensori motor (2) tahap praoperasi (3) tahap operasi konkret dan (4) tahap operasi formal. Tahap operasi konkret dimulai sekitar umur 7 tahun sampai sekitar

umur 11 tahun, yaitu anak memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret dan anak sudah memiliki sudut pandang yang berbeda secara objektif dalam mengamati suatu objek. Siswa dapat memahami segala sesuatu dengan benda konkret. Kegiatan belajar matematika sangat memerlukan adanya benda – benda konkret sebagai alat bantu dalam menyampaikan konsep matematika.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. (Amir, 2016). Media benda konkret adalah seperangkat benda konkret yang dirancang dibuat dihimpun atau disusun untuk membantu mengembangkan konsep - konsep atau prinsip - prinsip dalam matematika. Media benda konkret digunakan agar siswa dapat menerima konsep matematika dengan mudah dan mengembangkannya untuk menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari – hari. Tanpa media dalam pembelajaran matematika siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.



Kenyataan yang terjadi di lapangan selama ini dirasa aktivitas siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran masih jauh dari harapan. Aktivitas siswa dalam belajar masih rendah. Situasi pembelajaran yang seharusnya semarak dengan keaktifan siswa tidak nampak. Hal tersebut diperkuat dengan pengalaman peneliti dalam pembelajaran matematika selama ini masih banyak menjumpai sebagian besar siswa yang pasif, hal tersebut ditandai dengan masih rendahnya siswa dalam bertanya, menanggapi, menjawab soal, sering membuat gaduh, acuh tak acuh, nilai prestasi rendah, dan sebagainya. Kondisi tersebut dimungkinkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan guru memang belum optimal. Dalam pembelajaran matematika misalnya, guru menjelaskan kepada siswa tentang penjumlahan dan pengurangan kemudian langsung memberi tugas untuk dikerjakan tanpa mempedulikan bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas, peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya kemampuan siswa dalam berhitung yang memuat kompetensi melakukan penjumlahan dan pengurangan secara efektif maka diperlukan media berupa benda konkret untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan, dengan media benda konkret diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan lebih meningkat

dan lebih terarah berdasarkan media yang diberikan.

Pentingnya siswa meningkatkan kemampuan berhitung ini mengingat kompetensi dasarnya adalah melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500. Apabila tidak segera ditangani maka siswa akan mengalami kesulitan untuk menguasai penjumlahan dan pengurangan yang nilai tempatnya lebih dari ratusan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa adalah faktor dari siswa sendiri dan faktor dari guru. Dalam penelitian ini, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan benda konkret sebagai media pembelajaran. Mengingat siswa kelas II yang masih berfikir operasional konkret yaitu siswa akan lebih mudah belajar jika melihat langsung atau menggunakan bantuan alat peraga yang konkret dapat dilihat siswa dan dapat digunakan langsung oleh siswa pula.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kondisi tersebut nampak nyata dialami oleh siswa kelas II SDN Kesamben I Kecamatan Kesamben Kabupaten Jombang ketika sedang melaksanakan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran Matematika. Dari 22 siswa di kelas, yang mampu mengerjakan dengan benar berjumlah 5 anak (22%), mampu mengerjakan meskipun kurang benar ada 10 anak (45 %), 7 anak (32%) yang masih belum faham .



Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, untuk mengoptimalkan proses belajar diperlukan langkah tepat yang dapat diterapkan secara nyata guna mengatasi hal tersebut. Upaya guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang selama ini dianggap siswa tidak menantang dan membosankan harus diubah dengan model pembelajaran yang efektif, serta menyenangkan yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media konkret diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, serta menyenangkan diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga aktivitas siswa dalam belajar terus meningkat dan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Pengalaman belajar langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitasnya sendiri. (Rohmaniyah, 2017) Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara apapun. Karena pengalaman langsung inilah yang nantinya akan menjadikan anak menjadi bisa mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Mengingat siswa kelas II yang masih berfikir operasional konkret yaitu siswa akan lebih mudah belajar jika melihat langsung atau menggunakan bantuan alat peraga yang konkret dapat dilihat siswa dapat digunakan langsung oleh siswa pula. Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa

memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak kepada siswa melalui metode ceramah yaitu dengan kata-kata atau hanya angan-angan. Benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja, sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk

METODE PENELITIAN

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam memecahkan sebuah masalah yang mana menitik beratkan pada empat teknik yang seperti disebutkan oleh polya. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk mengetahui hal tersebut adalah dengan melakukan penelitian terhadap penerapan pendekatan polya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama, siklus kedua adalah penetapan fokus permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan.



Setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/ pengumpulan data, dan refleksi. Selanjutnya, peneliti melakukan perencanaan tindakan; setelah masalah dirumuskan secara operasional, peneliti membuat hipotesis tindakan, kemudian peneliti membuat secara rinci tindakan yang akan dilaksanakan. Tahap berikutnya peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan tindakan dengan strategi dan skenario pembelajaran yang dibuat. Pengamatan dan pengumpulan data dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, keduanya berlangsung dalam waktu yang bersamaan.

Setelah selesai pembelajaran peneliti melakukan refleksi. Tahapan refleksi meliputi kegiatan analisis data dan interpretasi. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Jika pada siklus pertama belum memenuhi kriteria yang diinginkan, maka peneliti melanjutkan dengan siklus kedua, dengan mengikuti langkah-langkah yang persis dengan siklus pertama. Jika pada siklus kedua sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan maka, berhenti pada siklus kedua

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan pembahasan hasil penelitian dari kegiatan pembelajaran matematika soal cerita bangun ruang dengan menggunakan langka polya SDN Ngogri 1 Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang tahun pelajaran 2021/2022. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Januari 2022 pukul 07.15 – 08.25; siklus II dilaksanakan hari Kamis tanggal 20 Januari 2022 pukul 07.15 – 08.25. Hasil penelitian akan dibahas secara detail sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti selama melaksanakan pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua siklus, maka diperoleh perubahan-perubahan baik hasil belajar siswa maupun ketuntasan hasil belajar. Perubahan-perubahan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan hasil belajar matematika soal cerita bangun ruang. Hal itu nampak pada tabel berikut

Tabel Perbandingan Nilai Evaluasi Akhir Siswa

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Ardian Putra M	50	55	70
2	Aura Agustin	85	90	100
3	Calysta Yasmin	90	95	100
4	Chelsea Margaretta	85	85	100
5	Naya Febrianti	80	85	100
6	Rini Sulistiyanti	60	60	85
7	Ari Dorojatun	40	40	60
8	Dewa Batara Sundawa P	55	65	85
Jumlah Nilai		545	575	695
Rata-Rata		68,13	71,88	86,88
Nilai Terendah		40	40	60
Nilai Tertinggi		40	95	100



2. Terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar; dari 40% banyaknya siswa tuntas pada pra siklus menjadi 60% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Hal itu nampak pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.10 Perbandingan Data Analisis Hasil Evaluasi

No	Tahapan Siklus	Ketuntasan Belajar
1	Pra Siklus	40%
2	Siklus I	60%
3	Siklus II	88%

PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan analisis data pada siklus II, maka selanjutnya peneliti melakukan interpretasi terhadap hasil analisis data tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa ada kenaikan ketuntasan belajar siswa pada siklus II dibandingkan pada kondisi siklus I, hal itu didasarkan pada analisis data yaitu ketuntasan belajar siswa meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus II sudah berhasil karena sudah memenuhi kriteria, yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajar bila di kelas tersebut ketuntasannya lebih dari atau sama dengan 70%. Sehingga peneliti memutuskan bahwa penelitian cukup hanya sampai siklus II karena sampai tahap ini tingkat keberhasilan belajar sudah tercapai.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan dengan memeriksa

kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk mengingat kembali rumus-rumus bangun ruang yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kegiatan Inti yang pertama dilakukan guru pada kegiatan inti ini adalah guru membagikan LKS kepada setiap siswa selanjutnya siswa mengerjakan dengan langkah- langkah polya.

1. Pemahaman Masalah.

Pada langkah awal siswa diminta untuk membaca soal cerita tentang volume balok. Contoh soal: Kolam ikan di rumah Pak Basuki panjangnya 8 m, lebarnya 6 m, dan tingginya 2 m. Berapa liter air yang dapat ditampung agar kolam ikan tersebut terisi penuh?

Di bawah bimbingan guru, siswa diminta agar menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan berdasarkan soal cerita tentang volume balok.

Jawab :

Diketahui : Panjang = 8 m

Lebar = 6 m

Tinggi = 2 m

Ditanya : Berapa liter air yang dapat ditampung agar kolam ikan terisi penuh?

Dalam Kegiatan ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanya dari soal tentang volume balok. Dari siswa kebanyakan menuliskan



keseluruhan dari soal cerita pada poin "diketahui", tetapi dalam poin ini hanya data yang pokok dari yang dituliskan. Ada juga siswa yang sudah menuliskan pokok-pokok dari soal cerita tetapi tidak berurutan. Seharusnya menurut Anisa (2014:2) menyatakan bahwa siswa harus mampu membuat poin apa yang di ketahui secara tepat hal ini mempermudah dalam memahami permasalahan.

2. *Perencanaan Penyelesaian*

Pada langkah ini guru memberi kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya dalam menyelesaikan soal cerita yang mirip dengan soal yang telah dikerjakan. Selain itu guru juga menanyakan rumus untuk menyelesaikan soal cerita tentang volume balok. Pada soal volume balok rumus yang digunakan untuk menyelesaikan soal cerita tersebut rumus adalah $V = p \times l \times t$ di mana V = Volume balok, p = panjang balok, l = lebar balok dan t = tinggi balok. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu menyelesaikan soal cerita volume balok, hal ini bertujuan supaya masalah yang dipecahkan dalam soal cerita dapat menemukan solusi yang tepat.

3. *Pelaksanaan Rencana Penyelesaian*

Kegiatan siswa yang dilakukan pada langkah ini yaitu melaksanakan rumus yang telah mereka tentukan. Namun terlebih dahulu siswa harus menuliskan kalimat matematika dari soal cerita tersebut. Setelah itu siswa dapat menyelesaikan kalimat

matematika tersebut sampai menghasilkan jawaban yang benar.

4. *Pengecekan Kembali Kebenaran Penyelesaian.*

Kegiatan pada langkah ini siswa mendapat hasil dari soal cerita tersebut siswa memeriksa kembali hasil yang di dapat dengan cara memasukkan jawaban yang diperoleh ke dalam kalimat. Apabila hasil yang dilakukan menghasilkan sebuah pernyataan yang benar dan sesuai dengan data yang ada, maka jawaban yang dihasilkan itu benar.

Menurut Ariani, Y., & Kenedi, A. K (2018: 27) Dalam pembelajaran soal cerita guru sebaiknya menggunakan model Polya agar siswa memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menyelesaikan soal cerita. Untuk menambah pemahaman siswa, guru harus mengulang-ulang langkah-langkah menyelesaikan soal cerita, dengan cara tanya jawab. Setelah itu, guru memberikan soal secara individu. Setiap siswa mendapatkan lembar soal dan lembar jawaban, siswa menuliskan nama dan nomor urut absen di sudut kanan atas lembar jawaban. Siswa mengerjakan soal cerita tentang volume balok secara individu dan dengan tenang. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal matematika tersebut, siswa yang duduk paling belakang mengumpulkan lembar jawaban kedepan. Kemudian siswa bersama guru membahas soal-soal cerita tersebut.



Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang telah dilakukan merupakan pengalaman pertama bagi siswa, oleh karena itu siswa belum dapat melakukan langkah-langkah pembelajaran model Polya dengan baik.
- b. Bahasa di dalam soal cerita seharusnya disesuaikan dengan kehidupan siswa sehari-hari
- c. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal cerita masih kurang. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Setelah pembelajaran pertemuan siklus II dilakukan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode Polya untuk meningkatkan hasil belajar soal cerita tentang volume bangun balok telah mencapai keberhasilan.
- b. Langkah-langkah Polya, dalam menyelesaikan soal cerita tentang volume balok sudah bisa dimengerti oleh siswa dengan baik.
- c. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa di siklus II sudah mencapai 88 %.

Berdasarkan keterangan di atas bahwa pembelajaran soal cerita tentang volume balok dengan menggunakan metode polya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran dengan menggunakan metode polya memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (60 %), siklus II (88%) dan Penggunaan langkah polya mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa, rata-rata jawaban menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan langkah polya sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar. Berdasarkan simpulan tersebut telah tergambar bahwa penerapan polya dalam pembelajaran soal cerita tentang volume balok sudah terlaksana dan dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Witri Nur. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Untuk Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Garut. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 1(1), 1-10
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya dalam peningkatan hasil belajar matematika pada pembelajaran soal cerita volume di sekolah dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25-36.



- Khairan, J., & Zainil, M. (2021). Pengaruh Model Polya Terhadap Hasil Belajar Soal Cerita Volume Kubus dan Balok Pada Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 863-873.
- Mustika, A., & Riastini, N. (2017). Pengaruh Model Polya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD. *International Journal of Community Service Learning*, 1 (1), 31–38.
- Septiyan, et al. (2015). Penerapan Pembelajaran Pemecahan Masalah Model Polya Untuk Menyelesaikan Soal-Soal Aplikatif Pokok Bahasan Segi Empat Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 9 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Kadikma*, 6(2), 63-74.
- Wahyuddin. (2016). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau dari Kemampuan Verbal. *Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 148–160