

PENGARUH MODEL CORE BERBANTUAN MODUL DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Annisa Rahmadayanti¹⁾, Jayanti Putri Purwaningrum²⁾, dan Ratri Rahayu³⁾

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
email: 201835005@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran matematika dengan kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah. Adapun tujuannya untuk menguji pengaruh model *connecting, organizing, reflecting, extending* (CORE) berbantuan modul digital interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dilatar belakangi rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu tidak adanya media atau alat pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran masih bersifat konvensional, serta lingkungan belajar. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE berbantuan modul digital interaktif; (2) menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif mencapai ketuntasan belajar; dan (3) menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE berbantuan modul digital interaktif. Penelitian ini mengacu pada *Pretest-Posttes* Kelompok Tunggal (*One Group Pretest-Posttes Design*) yang merupakan bentuk desain dari penelitian *pra-eksperimental*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 5 Puyoh Dawe Kudus pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak sembilan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*), uji *one sample t-test*, uji z, dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE berbantuan modul digital interaktif; (2) proporsi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif mencapai ketuntasan belajar; dan (3) terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE berbantuan modul digital interaktif mengalami peningkatan sebesar 56% dengan kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa model CORE mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci: CORE, interaktif, kemampuan pemecahan masalah, matematika, modul digital.

Abstract

This research focuses on learning mathematics with low problem solving abilities. The aim is to test the effect of the connecting, organizing, reflecting, extending (CORE) model assisted by interactive digital modules on students' mathematical problem solving abilities against the background of the low level of students' mathematical problem solving abilities caused by several factors, including the absence of media or learning tools. used, the learning method applied by the teacher in learning is still conventional, as well as the learning environment. The objectives of this study are: (1) to analyze the difference in the average mathematical problem solving ability of students before and after being taught using the CORE model assisted by an interactive digital module; (2) analyzing students' mathematical problem solving skills using the CORE learning model assisted by interactive digital modules to achieve learning mastery; and (3) analyzing the improvement of students' mathematical problem solving abilities taught with the CORE model assisted by interactive digital modules. This study refers to Posttes (One Group Pretest-Posttes Design) which is a design form of pre-experimental. This research was conducted in the fifth grade of SD Negeri 5 Puyoh Dawe Kudus in the even semester of the 2021/2022 academic year with a total of nine students. The data collection technique used is a test of mathematical problem solving ability. Data analysis techniques in this study include paired sample t-test, one sample t-test, z test, and N-Gain test. The results of this study indicate that: (1) there is a difference in the average mathematical problem solving ability of students before and after being taught using the CORE model assisted by an interactive digital module; (2) the proportion of students' mathematical

problem solving abilities who use the CORE learning model assisted by interactive digital modules to achieve complete learning; and (3) an increase in the mathematical problem solving ability of students taught with the CORE model assisted by an interactive digital module increased by 56% with moderate criteria. So it can be concluded that the CORE model affects the improvement of students' mathematical problem solving abilities.

Keywords: CORE, interactive, problem solving ability, mathematical, digital module.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting dalam pembangunan nasional. Sektor pendidikan mampu mengubah pandangan seseorang untuk selalu berinovasi dan melakukan perbaikan diri disegala aspek untuk lebih maju dan berkembang. Penyelenggaraan pendidikan sangat erat kaitannya dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai pada semua jenjang pendidikan. Tercapai atau tidaknya pendidikan adalah tolak ukur keberhasilan dari penyelenggaraan dalam dunia pendidikan.

Berbicara mengenai pendidikan, tidak lengkap jika tidak melibatkan matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan disekolah. Purnamasari & Setiawan, (2019) menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, matematika termasuk pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan pola pikir manusia. Hal senada diungkapkan oleh Sugiman & Kusumah, (2010) kurikulum pendidikan Indonesia menyebutkan bahwa fokus utama dalam pembelajaran matematika adalah pemecahan masalah yang mencakup berbagai penyelesaian dalam kehidupan sehari-hari. Latifah & Afriansyah, (2021) mengungkapkan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran dasar yang perlu dikuasai siswa yang mana pelajaran matematika memiliki potensi besar dalam menjalankan peran strategis serta menyiapkan sumber daya manusia khususnya di era industrialisasi dan globalisasi yang penuh dengan tantangan. Rasyid (2017) menyatakan bahwa pemecahan masalah menduduki posisi paling penting dalam pembelajaran matematika dan tergolong inti dari kurikulum matematika.

Pemecahan masalah menjadi dalam pelajaran matematika bahkan dikatakan sebagai jantungnya matematika serta tujuan umum yang menjadi dasar dalam pembelajaran matematika (Sariningsih & Purwasih, 2017). Dari studi yang dilakukan Hadi & Radiyatul, (2014) pemecahan masalah mengajarkan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi serta memungkinkan siswa untuk menjadi lebih kritis dan kreatif dalam mengambil suatu keputusan dikehidupannya. Adapun hal yang menjadi aspek kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, dan ditanyakan, merencanakan langkah pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, serta menawarkan solusi yang diperoleh. Hal ini merujuk pada indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut Polya (1973), ada empat langkah, yaitu *understanding the problem, devising a plan, carrying out the plan, and looking back*. Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, empat langkah penyelesaian masalah menurut polya adalah: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan (4) memeriksa kembali.

Dari hasil studi pendahuluan yang diikuti 9 siswa pada kelas V SD Negeri 5 Puyoh diperoleh total nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebanyak 3,41. Informasi lain diperoleh dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas V SD Negeri 5 Puyoh yang mengungkapkan bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 30% sedangkan 60% siswa memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) untuk mata pelajaran matematika. Hal ini diperkuat pula oleh hasil jawaban tes kemampuan pemecahan masalah siswa yang menunjukkan bahwa siswa tidak dapat menganalisis masalah yang ada didalam teks bacaan soal yang diberikan. Dalam menjawab soal yang diberikan siswa hanya menuliskan jawaban akhir saja, tanpa proses ataupun langkah-langkah pengerjaan yang benar. Siswa tidak mampu mengidentifikasi unsur-unsur diketahui maupun yang ditanyakan dari soal cerita yang diberikan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa rendah. Faktor utamanya adalah matematika sudah dianggap siswa sebagai pelajaran yang paling sulit dipahami, guru tidak menggunakan alat bantu atau media dalam pembelajaran sehingga membuat siswa cepat bosan, serta cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional. Menurut Lado dkk, (2016) pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cepat lupa dalam memahami konsep matematika. Hal ini didukung pula oleh penelitian Sari dkk, (2020) yang menyatakan bahwa dalam menyelesaikan soal dalam bentuk soal cerita, siswa sangat mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Kebanyakan siswa

tidak mampu menjawab soal yang telah disesuaikan dengan indikator dalam kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 5 Puyoh dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong sangat rendah, untuk itu diperlukan adanya bimbingan dan arahan dari guru dalam mengerjakan latihan soal yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari agar kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat meningkat. Rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menurut Sari dkk, (2020) dilatar belakangi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan alat bantu atau media yang mendukung dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, serta lingkungan belajar yang dapat mendukung ketertarikan siswa.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yaitu dengan model pembelajaran CORE *Connecting, organizing, Refelected and Extending* (CORE) atau model pembelajaran diskusi (Putri, 2017). Niarti dkk, (2021) salah satu model pembelajaran kooperatif adalah CORE, model pembelajaran ini menekankan siswa untuk aktif dalam pembelajaran secara berkelompok. Hal lain diperkuat dalam penelitian Irawan & Iasha, (2021) bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa tingkat sekolah dasar yang diajar menggunakan model pembelajaran CORE memiliki kriteria lebih baik daripada kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran CORE menurut Irawan & Iasha, (2021) yaitu (1) pada tahap awal guru memulai pembelajaran dengan mengkaitkan hal-hal untuk menarik minat belajar siswa, (2) selanjutnya guru menyampaikan materi yang sebelumnya telah dipelajari serta menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari sebagai materi prasyarat, (3) kegiatan berikutnya yaitu memahami konsep baru. Siswa diajak untuk mengorganisasikan ide-ide untuk dikembangkan dengan mendapatkan pendampingan dari guru, (4) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dalam setiap kelompok ada sekitar 3-4 anak, (5) setelah pembagian selesai, guru meminta siswa memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi yang telah mereka dapatkan pada kegiatan belajar berkelompok, dan (6) pada tahap terakhir siswa diberikan tugas secara individu untuk dapat mengevaluasi dan memperluas pengetahuan yang sudah mereka pelajari.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk menunjang model CORE adalah dengan mengembangkan modul digital. Modul digital merupakan sumber belajar berupa bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat *digital* (Misbah dkk, (2021). Hasil penelitian Suryawan dkk, (2021) memaparkan bahwa penggunaan modul digital pada pelajaran matematika bisa membuat pembelajaran lebih interaktif, representatif, praktis, memberikan kemudahan untuk diakses, tidak memakan biaya, serta menumbuhkan *self-instructional* siswa. Hal lain diungkapkan Murod, dkk, (2021) penggunaan bahan ajar berupa modul digital interaktif adalah cara alternatif guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi. Modul digital ini dapat diakses siswa melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Bahan ajar dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *digital*, keuntungan menggunakan bahan ajar digital ini lebih praktis dan memiliki konten-konten pembelajaran yang memudahkan siswa belajar dibandingkan dengan bahan ajar lainnya (modul cetak, LKS dan buku). Sehingga multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks atau *e-book* yang monoton (Armansyah dkk, 2019).

Modul digital interaktif dirancang bagi siswa untuk bisa memahami materi statistika dan pengolahan data. Modul digital interaktif ini memiliki beberapa sub bab yang terdiri dari definisi, langkah-langkah, proses penentuan penyusunan data dalam bentuk tabel dan diagram, serta soal evaluasi. Unsur-unsur kebudayaan Jawa Tengah disajikan dalam modul digital interaktif untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Menurut Wanabuliandari & Purwaningrum, (2018) pembelajaran akan terasa lebih bermakna, jika pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan kearifan lokal daerah setempat dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi secara konkret. Hal ini diperkuat oleh Ulya & Rahayu, (2017) Pembelajaran yang dikaitkan dengan unsur budaya lokal mempermudah siswa dalam memahami konsep matematika. Dengan mengkaitkan budaya lokal di daerahnya siswa diberikan pengalaman secara langsung dalam pembelajaran.

CORE merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan empat aspek penting dalam proses pembelajaran, yaitu *Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending* (Son dkk, 2020). Langkah pembelajaran yang ada dalam model CORE menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, adapun salah satu cara untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan memberikan inovasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan siswa. Salah satu inovasi

yang dapat dilakukan kaitannya dengan sumber belajar yaitu pengembangan modul digital. Hasil penelitian Suryawan dkk, (2021) menunjukkan bahwa pengembangan modul digital matematika memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang dilakukan. Hal ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan fleksibel, serta tidak memakan banyak waktu dan biaya. Hal ini sedana dengan Rahayu, (2018) mengatakan bahwa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya menerapkan model dalam proses belajar mengajar, melainkan juga didukung dengan adanya media pembelajaran. Penerapan model CORE dengan modul digital interaktif ini diharapkan menarik minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa khususnya pada materi statistika dan pengolahan data.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh model CORE berbantuan modul digital interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang ditunjukkan dengan indikator : (1) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif; (2) proporsi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif mencapai ketuntasan belajar; dan (3) terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif.

B. METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pra-eksperimental*. Rancangan Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukakukan menggunakan rancangan *Pretest-Posttes* Kelompok Tunggal (*One Group Pretest-Posttes Design*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 5 Puyoh Dawe Kudus pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Puyoh. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Non Probability Sampling* dengan pengambilan data dilakukan dengan cara *Sampling Jenuh*. Pengambilan data dengan cara ini dilakukan dengan alasan permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan penelitian dikelas V, sebanyak sembilan siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematis dalam pembelajaran serta beberapa siswa mengalami kesulitan dalam perhitungan matematika. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Dengan teknik sampling ini, maka terpilih sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Puyoh.

Rancangan penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttes Design*. Skema dari *one group pretest and posttes design* terdapat pada tabel 1. yang menjelaskan bahwa penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Sebelumnya kelas eksperimen diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan awal pemecahan masalah matematis siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan *treatmen* pembelajaran menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif. Tahap terakhir untuk mengukur kemampuan akhir pemecahan masalah matematis siswa diberikan *posttest*.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

O_2 : *Posttest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

X : Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model CORE berbantuan modul digital interaktif

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematis diperoleh dari hasil pengerjaan soal yang diberikan pada kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis untuk mendapatkan data hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika dan pengolahan data. Soal yang diujikan untuk kelas eksperimen berupa soal *pretest* dan *posttest* berbentuk soal urian. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum siswa

diberikan *treatment*, sementara *posttest* dilakukan ketika siswa sudah mendapatkan *treatment*. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis dapat dilihat dari *pretest* dan *posttest* siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model CORE dan e-modul sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

Teknik analisis data menggunakan nilai *posttest* kelas eksperimen yang diuji dengan melakukan uji normalitas, dan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif. Selain uji-t berpasangan dilakukan juga uji *one sample t-test* dan uji z untuk mengetahui proporsi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif digunakan uji N-Gain.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis untuk uji-t sampel berpasangan, uji-t, uji-z, dan uji gain. Terlebih dahulu perlu melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan pada uji normalitas berupa nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil uji normalitas data dapat dilihat dari Tabel 2. berikut ini.

Tabel 2. Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
<i>Statistik</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	α
0,238	9	0,149	0,05

Berdasarkan uji prasyarat pada tabel 2 tersebut, nilai sig. kelas eksperimen yang diperoleh sebesar 0,149; nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan data dari kelas eksperimen berdistribusi normal

2. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) digunakan untuk menganalisis terjadinya perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Hipotesis untuk uji ini yaitu $H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$, artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif pada siswa kelas V. Sedangkan $H_1 : \mu_1 = \mu_2$, artinya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif pada siswa kelas V. Kriteria Pengujian hipotesis ini yaitu H_0 diterima jika nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$. Hasil pengolahan data diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) bernilai 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif. Berdasarkan hasil uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dapat dilihat dari tabel 3. berikut.

Tabel 3. Uji-t Sampel Berpasangan (*paired sample t-test*)

<i>Paired Sample T-test</i>	
<i>Sig. (2-tailed)</i>	α
0,000	0,05

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif pada siswa kelas V.

3. Uji Ketuntasan Secara Individual

Uji t (*one sample t-test*) digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model CORE CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif pada siswa kelas V mencapai ketuntasan secara individual atau dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Hipotesis untuk uji ini yaitu $H_0 : \mu \leq 65$, artinya rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif tidak lebih dari 65. Sedangkan $H_1 : \mu > 65$, artinya rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif lebih dari 65. Kriteria pengujian hipotesis ini yaitu H_0 diterima jika nilai sig.(2-tailed) $\leq 0,05$.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4, didapatkan nilai sig.(2-tailed) 0,474. Karena pengujian menggunakan uji pihak kanan, maka nilai signifikansi dari α (alpha) dibagi dua. Dari perhitungan yang dilakukan menghasilkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,237 > 0,025$ (α) sehingga H_0 ditolak. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Tabel 4. Hasil Output Uji One-Sample T-test

<i>One Sample T-test</i>	
<i>Sig. (2-tailed)</i>	α
0,474	0,05

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif lebih dari 65.

4. Uji Ketuntasan Secara Klasikal

Uji z digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model CORE CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif pada siswa kelas V mencapai ketuntasan secara klasikal. Uji proporsi ini dilakukan dengan bantuan *microsoft excel*. Hipotesis dari uji ini yaitu $H_0 : \mu \geq p$, artinya proporsi siswa yang tuntas KKM setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif lebih baik dari 75%. Sedangkan $H_1 : \mu < p$, artinya proporsi siswa yang tuntas KKM setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif tidak lebih baik dari 75%. Kriteria pengujian hipotesis ini yaitu jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Hasil rekapitulasi data pada tabel 5. menunjukkan nilai Z_{hitung} sebesar -1,347. Karena pengujian menggunakan uji pihak kiri, maka untuk nilai signifikansi dari α (alpha) dibagi dua, maka diperoleh Z_{tabel} sebesar 1,64. Hasil uji z dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Output Uji z

Uji Porporisi (Uji Z)	
Z_{hitung}	Z_{tabel}
-1,347	1,64

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_1 diterima, artinya proporsi siswa yang tuntas KKM setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif tidak lebih baik dari 75%.

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk menganalisis adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif. Perhitungan uji n-gain dilakukan dengan menghitung selisih skor *Pretest* (sebelum treatmen pembelajaran) dan skor *Posttest* (setelah treatmen pembelajaran), kemudian dibagi dengan selisih antara skor maksimal ideal (SMI) yang telah ditetapkan dan skor *Pretest* (sebelum treatmen pembelajaran). Rekapitulasi kriteria peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan uji n-gain dapat dilihat pada tabel 6. Berdasarkan tabel 6 memperlihatkan bahwa siswa yang mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi sebanyak 1 siswa dengan presentase sebesar 11,11%; kriteria sedang sebanyak 8 siswa dengan presentase sebesar 88,89%; dan tidak ada siswa yang berkriteria rendah serta tidak mengalami peningkatan atau sebesar 0%.

Tabel 6. Kriteria Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Kriteria	Banyak Siswa	Presentase
Tinggi	1	11,11%

Sedang	8	88,89%
Rendah	0	0%
Tidak terjadi peningkatan	0	0%

Setelah melaksanakan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal dapat ditafsirkan kelas eksperimen yang sudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan hasil : Rata-rata nilai *Pre-Test* 32,44; rata-rata nilai *Post-Test* 68,67; dan rata-rata nilai N-Gain 0,59 yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif mencapai kriteria sedang. Hasil uji n-gain selengkapnya tersaji pada tabel 7. berikut.

Tabel 7. Uji N-Gain Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

<i>Rata-rata Skor Pretest</i>	<i>Rata-rata Skor Posttest</i>	N-Gain
32.44	68.67	0.56

Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extanding*) berbantuan modul digital interaktif lebih meningkat dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terjadi karena model pembelajaran serta adanya media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *digital*. Sehingga siswa lebih antusias dalam belajar matematika serta lebih bisa memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga diperkuat Ramadhan & Fitriyani, (2019) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penggunaan media digital membuat siswa lebih mudah memahami masalah karena adanya animasi yang terdapat pada modul digital memberikan gambaran soal-soal pemecahan masalah matematika.

Penelitian lain juga dilakukan Auditor & Naval (2014), yang menyatakan bahwa rekomendasi bahan ajar untuk memberikan suplemen bagi siswa salah satunya yaitu dalam bentuk modul. Adapun keunggulan modul digital sendiri sangat penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik serta lebih menghemat waktu guru untuk menyampaikan materi, karena siswa dilibatkan didalam menemukan masalah pembelajaran. Hal ini juga didukung Rahayu, (2018) mengatakan bahwa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya menerapkan model dalam proses belajar mengajar, melainkan juga didukung dengan adanya media pembelajaran, dalam hal ini peneliti mengambil modul digital interaktif sebagai bahan ajar yang menarik siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif. Model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif ini sangatlah mendukung kemampuan untuk mempengaruhi pemecahan masalah matematika (Ramadhan & Fitriyani, 2019). Curwen dkk, (2010) mengungkapkan dalam model pembelajaran CORE siswa diminta memberikan pengetahuan awal yang dimiliki untuk membantu guru mengidentifikasi permasalahan yang dimiliki siswa serta hal yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang fokus utama didalam pembelajaran hanya pada guru saja.

Melalui media pembelajaran modul digital interaktif siswa lebih bersemangat dalam belajar serta tidak cepat merasa bosan, dalam penggunaannya siswa dapat menjelajahi setiap materi menggunakan *smartphone*, hal ini membuat siswa tidak merasa bosan untuk belajar matematika. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanifah dkk, (2019) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif memberikan efek signifikan bagi siswa, diantaranya siswa tidak merasa bosan karena tidak terfokus lagi kepada pendidik melainkan pada *handphone* mereka masing-masing untuk bertukar pendapat serta berdiskusi tentang pembelajaran.

Dalam proses belajar anak usia sekolah dasar sebagian besar didapatkan melalui pengalaman langsung yang mereka lihat dan lakukan. Dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif membuat siswa lebih mudah mengingat materi dibandingkan hanya

dengan hafalan yang dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan K.A. Kasmita dkk, (2021) pembelajaran dengan model CORE membuat peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan didampingi oleh guru, siswa tidak dituntut menggali pengetahuan dengan hafalan yang menjadikan materi yang disampaikan akan cepat terhapus dari memori peserta didik.

Pada dasarnya modul digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan sebesar 68,87 dibandingkan hasil nilai rata-rata sebelumnya yang hanya sebesar 32,44. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dengan adanya inovatif modul digital interaktif berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SD Negeri 5 Puyoh. Selain itu adapun modul pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui budaya lokal yang terdapat didalam modul digital interaktif. Heuvel-panhuizen dkk, (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan dalam dunia matematika, pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang mengkaitkan konteks yang tidak ada dalam kenyataan namun bisa dibayangkan dalam kehidupan sehari-hari. Radiusman, (2020) menjelaskan bahwa melalui kegiatan sehari-hari dan interaksi sosial siswa mampu menemukan pengetahuan baru. Hal ini diperkuat pula oleh Ulya & Rahayu, (2017) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan unsur budaya membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Salah satu kegiatan yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika pada model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif adalah kegiatan diskusi, dimana yang dalam kegiatan tersebut siswa memiliki peran aktif untuk berkomunikasi baik antar kelompok maupun dengan guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini diperkuat oleh Pradika & Syamsuri, (2019: 52) bahwa kegiatan berdiskusi memiliki pengaruh positif terhadap matematika sehingga mampu membuat siswa menjadi percaya diri ketika menjawab soal. Dalam pembelajaran sebelumnya siswa tidak berani ketika diminta guru untuk menuliskan jawaban soal yang sudah dikerjakan didepan kelas, mereka beralasan bahwa soal yang mereka kerjakan salah dan menunjuk siswa lain untuk menjawab soal. Hal ini juga diungkapkan oleh Sariningsih & Purwasih, (2017) yang mengungkapkan bahwa melalui kegiatan diskusi siswa lebih bisa fokus dan semangat ketika diberikan suatu permasalahan yang nyata, hal ini membuat siswa memiliki keyakinan dan kepercayaan diri untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Dalam metode pembelajaran konvensional yang dilakukan sebelumnya, guru menjadi pusat dalam pembelajaran sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk menemukan permasalahan yang terjadi. Dalam penelitian Davidson & Kroll, (1991) dari studi yang telah mereka teliti menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran CORE dengan cara pembelajaran model konvensional. Berbeda dengan pembelajaran CORE yang berpusat pada siswa, kegiatan dalam pembelajaran CORE menuntut siswa untuk aktif berdiskusi dan menemukan gagasan baru dalam memecahkan masalah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Jaimah, (2018) dari kegiatan diskusi kelompok memberikan siswa kebebasan dalam mengungkapkan pendapat mereka. Pendapat ini diperkuat pula melalui penelitian yang dilakukan oleh Siregar dkk, (2018) bahwa pada pembelajaran dengan model CORE siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok membangun dan mengeksplorasi pengetahuan baru.

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 5 Puyoh membuktikan bahwa model pembelajaran CORE berbantuan modul digital interaktif memiliki dampak yang sangat besar terhadap aktivitas yang dilakukan siswa. Pembelajaran yang dilakukan sejalan dengan adanya dampak penggunaan modul digital berunsurkan budaya didalamnya. Acharya dkk, (2021) mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar dalam matematika erat kaitannya dengan pembentukan budaya serta kemajuan pengetahuan secara turun temurun. Terbukti ketika modul digital interaktif tersebut diperlihatkan, siswa merasa tertarik, penasaran serta bertanya-tanya. Selanjutnya siswa memperhatikan bagaimana penggunaan modul digital interaktif secara antusias dengan mendengarkan, mengamati, dan melihat yang yang peneliti sampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital interaktif menjadi salah satu bahan ajar yang dapat menarik siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 5 Puyoh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif pada materi statistika dan pengolahan data dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari kriteria: (1) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan setelah diajarkan menggunakan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif; (2) proporsi siswa yang tuntas KKM setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif lebih dari 75%; dan (2) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan modul digital interaktif mengalami peningkatan sebesar 56% dengan kriteria sedang.

Penggunaan modul digital interaktif perlu dikembangkan dan diterapkan pada materi lain agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar secara mandiri. Modul digital interaktif ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika dan pengolahan data.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah dan siswa SD Negeri 5 Puyoh Dawe Kudus, yang telah mengizinkan sekolah tersebut Atas terselesaikannya penelitian ini, seluruh guru dan siswa SD Negeri 5 Puyoh Dawe Kudus.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, B. R., Kshetree, M. P., Khanal, B., Panthi, R. K., & Belbase, S. (2021). Mathematics educators' perspectives on cultural relevance of basic level mathematics in Nepal. *Journal on Mathematics Education*, 12(1), 17–48.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Auditor, E., & Naval, D. J. (2014). Development and Validation of Tenth Grade Physics Modules Based on Selected Least Mastered Competencies. *International Journal of Education and Research*, 2(12), 2201–6333.
- Curwen, M. S., Miller, R. G., White-smith, K. a., & Calfee, R. C. (2010). Increasing Teachers' Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction : Findings from the Read-Write Cycle Project. *Issues in Teacher Education*, 19(2), 127–151.
- Davidson, N., & Kroll, D. L. (1991). An overview of research on cooperative learning related to mathematics. *Journal for Research in Mathematics Education*, 22, 362–365.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–61.
- Hanifah, H., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 31–42.
- Heuvel-panhuizen, M. Van Den, Drijvers, P., Education, M., Sciences, B., & Goffree, F. (2014). Realistic Mathematics Education. *Encyclopedia of Mathematics Education*, 521–534.
- Irawan, S., & Iasha, V. (2021). Model Pembelajaran Core Dan Disposisi Matematis, Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Buana Pendidikan*, 17(2), 122–129.
- Jaimah. (2018). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sdn 004 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2), 173–178.
- K.A. Kasmita, I.M. Ardana, & I.M. Gunamantha. (2021). Pengaruh Model Core Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Gugus 02 Kuta Utara. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 42–50.
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran*

- Matematika*, 3(1), 1–9.
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150.
- Misbah, M., Sasmita, F. D., Dinata, P. A. C., Deta, U. A., & Muhammad, N. (2021). The validity of introduction to nuclear physics e-module as a teaching material during covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1).
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232.
- Niarti, N., Azmi, S., Turmuzi, M., & Hayati, L. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe CORE (Connecting – Organizing – Reflecting – Extending) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Siswa Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 297–305.
- Polya, G. (1973). *How to Solve it: A New Aspect of Mathematical Method*. Princenton University Press.
- Pradika, L., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 47.
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207.
- Radiusman. (2020). Studi literasi: pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8.
- Ramadhan, A. F., & Fitriasari, P. (2019). Model Pembelajaran CORE (Connecting , Organizing, Reflecting, and Extending) Berbantuan Macromedia Flash 8 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 15 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 87–94.
- Rasyid, M. A. (2017). Profil Berpikir Reflektif Siswa SMP dalam Pemecahan Masalah Pecahan Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 171–181.
- Sari, L. I., Bintoro, H. S., & Purwaningrum, J. P. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Knisley Berbantuan Media Jing-jing Bar. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 1–6.
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 163.
- Siregar, N. A. R., Deniyanti, P., & Hakim, L. El. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Core Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Disposisi Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa Sma Negeri Di Jakarta Timur. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 187–196.
- Son, A. L., Darhim, & Fatimah, S. (2020). Students' mathematical problem-solving ability based on teaching models intervention and cognitive style. *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 209–222.
- Sugiman, & Kusumah, Y. S. (2010). Dampak Pendidikan matematika realistik terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. *Journal on Mathematics Education*, 1(1), 41–51.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryawan, I. P. P., Juniantari, M., Hartawan, I. G. N. Y., Ismunuartha, G. R., & Ari, S. I. P. (2021). Pemanfaatan Modul Digital Matematika untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru-guru Matematika SMP. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1616–1625.
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2017). Pembelajaran Etnomatematika Untuk Menurunkan Kecemasan Matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 16–23.
- Wanabuliandari, S., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Kudus Pada Siswa Slow Learner. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(1).
- Yuliani, I., Kanzunudin, M., & Rahayu, R. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa

Sekolah Dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 29–36.