

PENGARUH PENDEKATAN RME MELALUI MEDIA *GOOGLE SITE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD

Diana Ermawati, Imaniar Purbasari, Regita Jemis Pramesti Putri Cahyani
Universitas Muria Kudus

diana.ermawati@umk.ac.id, imaniarpurbasari@umk.ac.id, rcahyani510@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Realistic Mathematics Education melalui media Google Site terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan pendekatan Nonequivalent Control Group Design dengan populasi sebanyak 28 siswa di SD 3 Margorejo dan SD 1 Ternadi. SD 3 Margorejo sebagai kelas eksperimen dan SD 1 Ternadi sebagai kelas kontrol. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran Realistic Mathematics Education melalui media Google Site, sedangkan variabel terikatnya yaitu minat belajar siswa kelas III. Data minat belajar siswa diperoleh melalui kuesioner (angket). Nilai rata-rata preintervensi angket sebesar 56.00 menjadi 79.94 setelah dilakukan postintervensi dengan menggunakan model pembelajaran Realistic Mathematics Education melalui media google site. Data dianalisis dengan uji-t. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol (69) yang menggunakan pembelajaran model pembelajaran problem solving dan kelas eksperimen (80) yang menggunakan model Realistic Mathematics Education melalui media google site. Sedangkan dari uji N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 57% dan kelas kontrol sebesar 28% yang dapat ditafsirkan bahwa penggunaan model pembelajaran Realistic Mathematics Education melalui media google site cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci : Realistic Mathematics Education, google site, minat belajar

PENDAHULUAN

Seseorang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan sepanjang hidupnya. Melalui pendidikan, kehidupan manusia akan menjadi lebih terarah dan keterampilannya dapat dioptimalkan untuk masa yang akan datang. Pendidikan sendiri harus menciptakan lingkungan dan proses belajar yang menarik sehingga menjadikan siswa aktif untuk mengembangkan potensinya dan menjadi generasi bangsa yang berkualitas dan berkompetensi pada tiga dimensi yaitu dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (Hidayat et al, 2019) menyatakan bahwa fungsi utama pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian, serta peradaban yang bermartabat dalam hidup atau dengan kata lain pendidikan berfungsi memanusiasikan manusia agar menjadi manusia dengan benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasan.

Hakikat pembelajaran yang ideal adalah proses belajar mengajar yang bukan hanya terfokus pada hasil yang dicapai, namun bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran matematika yang penting untuk diajarkan di sekolah. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam perkembangan IPTEK, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal hendaknya mampu melaksanakan proses pembelajaran matematika yang bermakna dan menarik sehingga konsep matematika yang terkesan sulit dan abstrak dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa (Catrining dan Widana, 2018).

Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata atau *real* dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas sangat penting dilakukan sehingga menjadikan pembelajaran bermakna dan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan (Soedjadi, 2014). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD 3 Margorejo diperoleh bahwa proses pembelajaran matematika belum berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan karakteristik siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi. Hanya siswa yang pandai matematika yang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga, siswa yang tidak senang pada mata pelajaran matematika cenderung pasif dan malas mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan (Riswari dan Ermawati, 2020) sebagian siswa kurang berminat dalam mempelajari matematika, siswa menganggap matematika merupakan sekumpulan rumus dan menghitung angka-angka saja. Fakta ini juga sesuai dengan pernyataan (Amalia et al, 2022) yaitu pandangan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan, sehingga dalam pembelajaran guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak kaku, dengan memperbanyak interaksi dengan siswa, hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat merasa nyaman dan rileks dalam belajar, serta materi yang disampaikan dapat diserap siswa dengan baik, suasana pembelajaran demikian akan berdampak pada hasil yang didapatkan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba menerapkan pendekatan

pembelajaran *realistic mathematic education* melalui media *google site* dalam pembelajaran matematika melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh pendekatan RME melalui media *google site* terhadap minat belajar siswa kelas III SD”.

Minat seorang siswa akan mempengaruhi hasil belajarnya. Minat dapat diartikan sebagai keinginan yang besar terhadap sesuatu yang dimiliki oleh seseorang. Apabila seorang siswa memiliki minat terhadap mata pelajaran matematika, maka ia ingin mengetahui secara mendalam materinya sampai ia memahaminya (Sembiring et al, 2013).

Langkah-langkah yang diperhatikan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Hudaya, 2018), indikator minat belajar meliputi: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.

Salah satu solusi yang dapat meningkatkan minat belajar agar proses pembelajaran matematika dapat menyenangkan, mencerdaskan, melibatkan secara optimal pada siswa dan memperhatikan keterkaitan antara konsep matematika dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *realistic mathematic education*.

Pendekatan PMRI atau *realistic mathematics education* merupakan suatu pendekatan matematika yang kontekstual bagi siswa. Permasalahan yang digunakan dalam pembelajaran adalah masalah yang berasal dari kehidupan sehari-hari siswa. Namun tidak menutup kemungkinan permasalahan tersebut berupa suatu permasalahan yang dapat dibayangkan oleh siswa, sehingga masalah tersebut bisa dikatakan sebagai masalah nyata (Ermawati dan Riswari, 2020). Hal ini diperkuat oleh pendapat (Fahrudin et al, (2018) masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika atau pengetahuan matematika formal yang dapat mendorong aktivitas penyelesaian masalah, mencari masalah, dan mengorganisasi pokok persoalan. Cara ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa mengenai matematika menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kelebihan pendekatan pembelajaran *realistic mathematics education* yaitu mengaitkan matematika dengan kehidupan siswa sehari-hari sehingga pengetahuan

yang dibangun oleh siswa akan terus diingat. Sedangkan kelemahan pendekatan pembelajaran *realistic mathematics education* yaitu dalam menyelesaikan masalah/soal, tidak semua siswa mampu menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah yang diberikan (Catrining dan Widana, 2018).

Selain penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat, peranan media pembelajaran yang menarik juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar siswa contohnya berupa video pembelajaran yang dapat memanfaatkan fasilitas internet. Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu *google site*. Dengan media pembelajaran *google site*, guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, *games*, edukatif sehingga dapat menarik siswa untuk mempelajarinya. Media pembelajaran berbasis *google site* terbukti dapat memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Islamiah, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *google site* dapat dilihat dari hasil analisis menggunakan *uji-t* dengan membandingkan hasil angket mengenai minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran *realistic mathematic education* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa yang tentunya akan berdampak pada nilai mata pelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis *quasi eksperimental* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017). Penelitian ini diawali dengan pemberian angket awal (*preintervensi*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran dan media pembelajaran untuk

kelas eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran. Tahap terakhir kedua kelompok tersebut diberikan angket akhir (*postintervensi*).

Tabel 1. Tabel Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-intervensi	Perlakuan	Post-intevensi
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O_1 = Nilai tes awal pada kelas eksperimen X = Perlakuan

O_2 = Nilai tes akhir pada kelas eksperimen

O_3 = Nilai tes awal pada kelas kontrol X = Perlakuan

O_4 = Nila tes akhir pada kelas kontrol

Penelitian dilaksanakan di SD 3 Margorejo dan SD 1 Ternadi pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD 3 Margorejo dan SD 1 Ternadi yang berjumlah 28 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kuesioner (angket), lembar observasi. Jumlah kuesioner (angket) sebanyak 20 soal yang memenuhi 4 indikator minat belajar. Kuesioner (angket) tersebut terlebih dahulu diuji validitas oleh ahli (*expert judgement*). Peneliti merevisi angket sesuai catatan dan masukan dari validator. Angket yang sudah valid digunakan untuk *preintervensi* dan *postintevensi* kedua kelompok.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil *postintervensi* minat belajar siswa dari kedua kelompok akan dianalisis untuk menjawab hipotesis. Uji hipotesis

dilakukan dengan menggunakan *uji-t* dan N-gain. Berikut rumus N-Gain dan kriteria yang digunakan :

$$N - Gain = \frac{\text{skor preintervensi} - \text{skor postintervensi}}{SMI - \text{skor preintervensi}}$$

Sumber : (Lestari dan Yudhanegara, 2017)

Tabel 2. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Presentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif Kurang
40 - 55	Efektif Cukup Efektif
56 - 75	Efektif
>76	

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah nilai minat belajar siswa dari kelompok kontrol melalui model pembe *problem solving* dan kelompok eksperimen dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site*. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh perhitungan nilai rata-rata minat belajar siswa adalah sebagai berikut.

nilai rata-rata sebesar 56.00. Setelah diberikan pembelajaran nilai *postintervensi* naik menjadi 68.50 untuk kelompok kontrol. Sedangkan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* diperoleh hasil *posttest* sebesar 79.94. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Supaya lebih jelas mengenai perbedaan nilai rata-rata *preintervensi* dan *postintervensi* minat belajar dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram hasil *preintervensi* dan *postintervensi* minat belajar siswa. Gambar diagram tersebut menunjukkan adanya kenaikan nilai yang cukup signifikan 23.94 dari *preintervensi* ke *postintervensi* pada kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site*, sedangkan pada kelompok kontrol mengalami kenaikan sebesar 11.75 dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows version 25.0* dengan teknik *one sample Shapiro Wilk*. Hasil uji normalitas minat belajar siswa untuk *preintervensi* dan *postintervensi* dapat diketahui dari tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Awal

Kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Kontrol	<i>Pre-intervensi</i>	0,905	12	0,182
Eksperimen	<i>Pre-intervensi</i>	0,948	16	0,461

Hasil uji normalitas pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai sig $0.182 > \alpha = 0.005$ pada kelompok eksperimen sehingga data berdistribusi normal sedangkan pada kelompok kontrol nilai sig $0.461 > \alpha = 0.005$ sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil uji homogenitas minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Awal

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Preintervensi Angket			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.144	1	26	.295

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Akhir

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Postintervensi Angket			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.967	1	26	.335

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai *preintervensi* angket minat belajar siswa bernilai (Sig.=.0.295) $> \alpha = 0.05$ maka dapat dikatakan varians data hasil *preintervensi* adalah homogen. Sedangkan nilai *postintervensi* angket minat belajar siswa bernilai (Sig. = 0.335) $> \alpha = 0.05$ maka dapat dikatakan varians data hasil *postintervensi* adalah homogen. Hasil uji prasyarat analisis data diperoleh hasil *postintevensi* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal dan homogen. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji-t* dengan ketentuan apabila Sig. $< \alpha = 0.05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan maka H_0 ditolak. Hasil perhitungan *uji-t* minat belajar siswa pada kedua kelompok disajikan pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Perhitungan *Uji-t*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower
Hasil <i>Postintervensi</i>	Equal variances assumed	.967	.335	-3.048	26	.005	-11.438	3.752	-19.150
Angket	Equal variances not assumed			-3.153	25.888	.004	-11.438	3.627	-18.894

Hasil perhitungan *uji-t independent sample test* terhadap hasil *postintervensi* instrumen angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tabel di atas diperoleh nilai (Sig. 0.05) < 0.005 maka hipotesis yang berlaku adalah H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa yang menerapkan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* dan minat belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *problem solving*.

Tabel 8. Deskripsi skor N-Gain Persen

Keterangan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Mean	57%	28%
Minimum	28%	20%
Maksimum	80%	50%
Median	57%	25%

Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran *realistic mathematics education* siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam proses belajar mengajar yang berpengaruh juga terhadap tingginya minat belajar siswa.

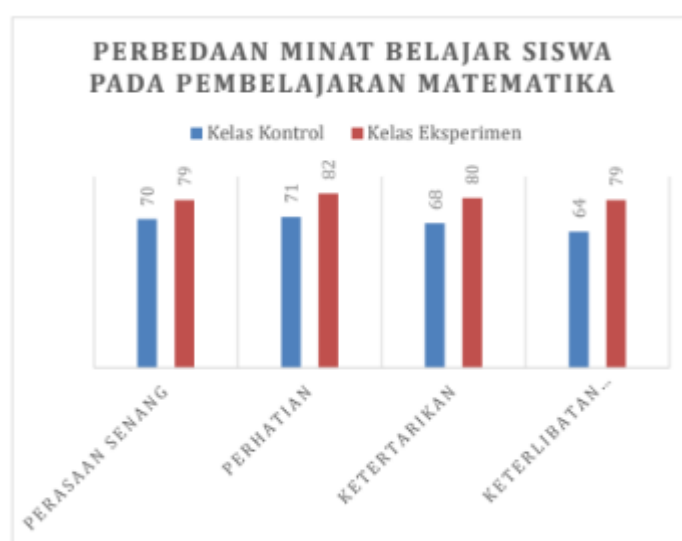
Dampak positif dari penerapan media *google site* ini adalah mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena sebagian besar siswa sudah akrab dengan *smartphone* sebagai sesuatu yang mampu menarik perhatian mereka. Penggunaan media *google site* pada proses pembelajaran matematika menjadikan siswa untuk berlomba- lomba mendapat nilai yang baik. Sehingga secara tidak langsung, media *google site* merangsang peserta didik untuk lebih antusias mendalami materi pada pembelajaran matematika.

Perbedaan rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas eksperimen dan kontrol diperjelas dengan hasil *postintervensi* siswa setelah diberikan perlakuan di kedua kelas. Pada indikator minat belajar siswa yang pertama yaitu perasaan senang, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* memperoleh rata-rata 70 dengan kategori cukup. sementara pada kelas eksperimen yang menerapkan model *realistic mathematics education* melalui media *google site*, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata 79 dengan kategori baik.

Pada indikator minat belajar siswa yang kedua yaitu perhatian, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* memperoleh rata-rata 71 dengan kategori cukup. sementara pada kelas eksperimen yang menerapkan model *realistic mathematics education* melalui media *google site*, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata 82 dengan kategori baik.

Pada indikator minat belajar siswa yang ketiga yaitu ketertarikan, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* memperoleh rata-rata 68 dengan kategori cukup. sementara pada kelas eksperimen yang menerapkan model *realistic mathematics education* melalui media *google site*, hasil *posttest* minat belajar siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata 80 dengan kategori baik.

Pada indikator minat belajar siswa yang keempat yaitu keterlibatan siswa, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* memperoleh rata-rata 64 dengan kategori perlu bimbingan. Sementara pada kelas eksperimen yang menerapkan model *realistic mathematics education* melalui media *google site*, hasil *postintervensi* minat belajar siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata 79 dengan kategori baik. Untuk lebih jelasnya, peneliti sajikan diagram perbedaan minat belajar siswa pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* dan kelas eksperimen yang menerapkan *realistic mathematics education* melalui media *google site* pada diagram berikut. dengan kategori baik. Untuk lebih jelasnya, peneliti sajikan diagram perbedaan minat belajar siswa pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving* dan kelas eksperimen yang menerapkan *realistic mathematics education* melalui media *google site* pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram perbedaan minat belajar siswa

Pada Gambar 2, menunjukkan bahwa perbedaan antara minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas eksperimen yang menerapkan *realistic mathematics education* melalui media *google site* lebih dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *problem solving*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa yang menerapkan model *realistic mathematics education* melalui media *google site* dan minat belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *problem solving* dengan rata-rata yang didapat dari hasil *posttest* di kelas eksperimen lebih besar yakni 80 dengan berkategori memiliki minat belajar pada pembelajaran matematika yang baik, dibandingkan rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol yang memperoleh 69 dengan berkategori memiliki minat belajar pada pembelajaran matematika yang cukup.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* memiliki minat belajar yang tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem solving*. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata *preintervensi* siswa kelompok eksperimen sebesar 56.00 setelah belajar menggunakan pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* melalui media *google site* menjadi 79.94. Sedangkan kelompok kontrol rata-rata nilai *preintervensi* sebesar 56.75 menjadi 68.50 setelah dilakukan *postintervensi*.

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas dapat diajukan beberapa saran untuk dijadikan perbaikan kedepannya. Adapun saran tersebut yaitu hendaknya para siswa lebih aktif dan meningkatkan keberanian dalam proses pembelajaran, mau berdiskusi dengan teman selama proses pembelajaran untuk

bertukar pikiran dengan siswa lainnya sehingga dapat membantu memberikan minat belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. 2022. Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2148-2155. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.685>
- Catrining, L., & Widana, I. W. 2018. Pengaruh pendekatan pembelajaran realistic mathematics education (RME) terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Jurnal Emasains*, VII(2), 120–129. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2548071>
- Ediyanto, E., Gistituati, N., Fitria, Y., & Zikri, A. 2020. Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.325>
- Ermawati, D., & Riswari, L. A. 2020. Pengaruh Pendekatan PMRI terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–9.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Hidayat, dkk. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Hudaya, A. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Islamiah, I. N. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jombang. *Skripsi. Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya*. <http://digilib.uinsby.ac.id/46854/>
- Lestari dan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Arditama.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. 2020. Pengaruh Problem Based Learning dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 10–21.
- Sembiring, dkk. 2013. Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Soedjadi, R. 2014. Inti Dasar – Dasar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.22342/jpm.1.2.807>. Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.