



---

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA MELALUI METODE FUN LEARNING (BERBANTUAN MEDIA TOBUKA)

---

Agustin Sri Putri Utami<sup>1\*</sup>, Rasidi<sup>2</sup>, Agrissto Bintang Aji Pradana<sup>3</sup>, Indriana Warani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Magelang <sup>4</sup>SD Negeri Percobaan 2 Depok

\* Corresponding Author. Email: [putrisri071@gmail.com](mailto:putrisri071@gmail.com) (Pertama)

Received: 27 Juni 2023; Revised: 29 Juli 2023; Accepted: 30 November 2023

---

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan metode fun learning dapat meningkatkan kemampuan berhitung kelas II A SDN Percobaan 2 Depok, Sleman pada mata pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember tahun 2023 di SDN Percobaan 2 Depok, Sleman kelas II A dengan jumlah 27 siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes, observasi siswa dan guru, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan hasil perhitungan skor pretest (pra siklus) dan post test siklus I dan siklus II siswa kelas II A SDN Percobaan 2 Depok, Sleman. Kemampuan berhitung matematika siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan metode fun learning berbantuan media TOBUKA (Tutup Botol Angka) di kelas II A SDN Percobaan Depok, Sleman pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus sebesar 37,03%, siklus I sebesar 59,25%, dan siklus II menjadi sebesar 92,59%. Jadi, metode fun learning sangat tepat digunakan dalam sebuah pembelajaran di kelas yang pasif dan kemampuan berhitung siswa yang rendah.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berhitung, Matematika, Fun Learning

---

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of fun learning methods to improve the counting skills of class II A SDN Percobaan 2 Depok, Sleman in math subjects. The research method used was Classroom Action Research (PTK). This research design consists of 2 cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in August - December 2023 at SDN Percobaan 2 Depok, Sleman class II A with a total of 27 students in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Data collection techniques were carried out using tests, student and teacher observations, interviews, and documentation. The data analysis technique used the results of the calculation of pretest scores (pre-cycle) and post test cycle I and cycle II students of class II A SDN Percobaan 2 Depok, Sleman. Students' mathematical counting ability in learning mathematics addition and subtraction material using the fun learning method with the help of TOBUKA (Cap Bottle Numbers) media in class II A SDN Percobaan Depok, Sleman in the odd semester of the 2023/2024 academic year has increased the completeness of student learning outcomes from pre-cycle by 37.03%, cycle I by 59.25%, and cycle II to 92.59%. So, the fun learning method is very appropriate to use in a passive classroom learning and low student counting skills.

**Keywords:** Numeracy Skills, Mathematics, Fun Learning

---

**How to Cite:** Utami, A. S., Rasidi, Pradana, A. B., & Warani, I. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA MELALUI METODE FUN LEARNING (BERBANTUAN MEDIA TOBUKA). *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1-9.

---



## **I. PENDAHULUAN**

Matematika merupakan ratunya ilmu. Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir logis, kritis, tekun, kreatif dan proaktif. Oleh karena itu, ciri-ciri tersebut diharapkan ada pada diri siswa yang mempelajari matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang diajarkan kepada siswa di tingkat dasar dan tinggi Tujuannya adalah untuk memahami pentingnya matematika, karena dengan mempelajari matematika kita dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari, karena matematika sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melihat pentingnya matematika, maka pelajaran matematika diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Sarumaha et al., 2018).

Hal tersebut juga tertuang dalam (Undang- Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menegaskan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memerlukan perhatian serius dari pendidik, pemerintah, orang tua, dan masyarakat, karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan landasan konsep dasar dan landasan pembelajaran pada tahap selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran disekolah mengacu pada kurikulum yang berlaku dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan diharapkan tercapai oleh siswa termasuk dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi suatu hal pokok yang sangat diperlukan untuk pembelajaran pada jejang berikutnya (Zagoto & Dakhi, 2018). Hal ini dikarenakan matematika suatu pembelajaran yang diajarkan secara berkesinambungan dan berkaitan satu sama lain. Untuk itu dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar harus benar-benar paham dan mengerti setiap pembelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran di sekolah idealnya memerlukan partisipasi penuh antar komponen, khususnya pada mata pelajaran matematika. Komponen penting dalam pembelajaran matematika adalah materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media belajar yang digunakan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah siswa mampu melaksanakan perilaku belajar yang efektif dan termotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik lebih lanjut sehingga perhatian siswa yang aktif dan terfokus terhadap pembelajaran menjadikan siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya.

Konsep dasar matematika yang sering dianggap sulit dipahami siswa adalah materi penjumlahan dan pengurangan di kelas dua. Penjumlahan dan pengurangan sangatlah penting hal ini karena perkalian merupakan dasar dari beberapa materi lanjutan. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kemampuan berhitung matematika penjumlahan dan pengurangan masih kurang dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena masih digunakannya sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*) dalam pelaksanaan

kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan materi, model yang digunakan guru kurang bervariasi dan monoton, serta kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang menyenangkan dan siswa kebanyakan pasif dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya kemampuan berhitung matematika siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran fun learning. Menurut (Attamimi et al., 2021) metode pembelajaran fun learning ini merupakan metode yang menyenangkan. Metode fun learning ini mudah diajarkan kepada siswa kelas dua karena sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya. Metode fun learning juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga materi tidak membebani tetapi dapat diserap dengan baik dan mudah oleh siswa. Sebagaimana dikemukakan Djamarah, pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan, dan yang terpenting tidak membosankan. Dengan kata lain pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif adalah menggunakan media pembelajaran. Untuk pemilihan media sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa sekolah dasar, terutama terutama pada kelas rendah termasuk tahap operasional konkret (Indriasih, 2015) sejalan dengan (Khumairo, D., & Yuliandari, 2019) siswa disekolah dasar pada kelas rendah masih cenderung berpikir konkret dalam memahami suatu situasi, sehingga mereka masih membutuhkan media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran fun learning akan lebih bermakna jika metode pembelajaran tersebut dipadukan dengan media pembelajaran TOBUKA (Tutup Botol Angka). Media pembelajaran TOBUKA adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang mudah di aplikasikan kepada peserta didik terutama pada kelas rendah yaitu kelas dua. Media pembelajaran ini terbuat dari tutup botol bekas yang di atasnya dilapisi dengan kertas warna-warni nantinya dalam tutup botol tersebut akan diberi angka-angka di atasnya hal ini tentunya sangat memudahkan siswa dalam mempelajarinya Media pembelajaran ini mampu mengukur dan mengasah tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan yang sudah dipelajari.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhaemin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika” menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung dan hasil belajar matematika siswa yang diberi metode “Fun Teaching/Fun Learning” secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode konvensional. Metode “Fun Teaching/Fun Learning” dalam pembelajaran matematika berpengaruh

secara nyata terhadap kemampuan berhitung dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat perbedaan dari hasil pengujian yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan kajian tentang metode pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Metode Fun Learning Berbantuan TOBUKA (Tutup Botol Angka) pada Siswa Kelas IIA SD Negeri Percobaan 2 Depok”.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan di dalam kelas, atau penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut (Sinulingga, 2020) Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Menurut Kusumah dan Dwitagama 2010: 19-24) menyatakan lima model penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut: (1) model Kurt Lewin, (2) model Kemmis & Mc Taggart, (3) model Jhon Elliott, (4) model Hopkins, (5) model MC Kernan. Dari beberapa model penelitian tindakan kelas di atas, peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, karena mudah dipahami dan dilaksanakan. Prosedur tindakan kelas ini terbagi ke dalam empat tahapan tindakan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*) dan tahap analisis dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan Oktober dengan menyesuaikan jadwal pelajaran matematika kelas IIA, yang berlokasi di SD Negeri Percobaan 2, Sekip Blok S, Sendowo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Yogyakarta bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas IIA SD Negeri Percobaan 2. Teknik pengumpulan data atau informasi melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data atau informasinya menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, dan tes. subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA SD Negeri Percobaan 2 yang berjumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan hasil observasi yang dilakukan, kemampuan berhitung matematika siswa masih tergolong rendah. Indikator keberhasilan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah Dengan menggunakan metode fun learning pada pembelajaran matematika di SD Negeri Percobaan 2 terlihat peningkatan kemampuan berhitung

siswa dari pada sebelumnya. Siswa menjadi semangat mengikuti pembelajaran dengan seksama dan ikut melaksanakan diskusi kelas.

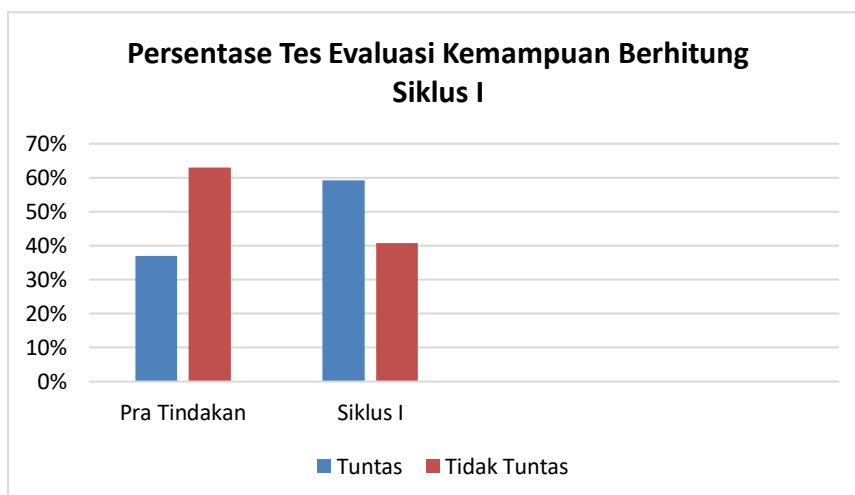
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II A melalui penerapan metode pembelajaran fun learning. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran. Alokasi waktu menyesuaikan jadwal mata pelajaran matematika di SD Negeri Percobaan 2 Depok. Pelaksanaan siklus satu diperoleh dari hasil tes evaluasi kemampuan berhitung matematika materi penjumlahan dan pengurangan 1 yang mana dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Berhitung Siklus I

Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan		Persentase Ketuntasan		Nilai Rata-Rata
	Tuntas	Belum	Tuntas	Belum	
27	16	11	59,25%	40,74%	76

Berdasarkan tabel di atas, di antara 27 siswa pada siklus I diperoleh 16 siswa mencapai tingkat ketuntasan  $\geq 75$ , yaitu 59,25%, sedangkan 11 siswa belum mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 40,74%. Rata-rata nilai kelas untuk siklus I yaitu 67. Dilihat dari hasil tersebut, maka indikator keberhasilan 80% siswa kemampuan berhitung matematika materi penjumlahan dan pengurangan masih belum tercapai. Hasil tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



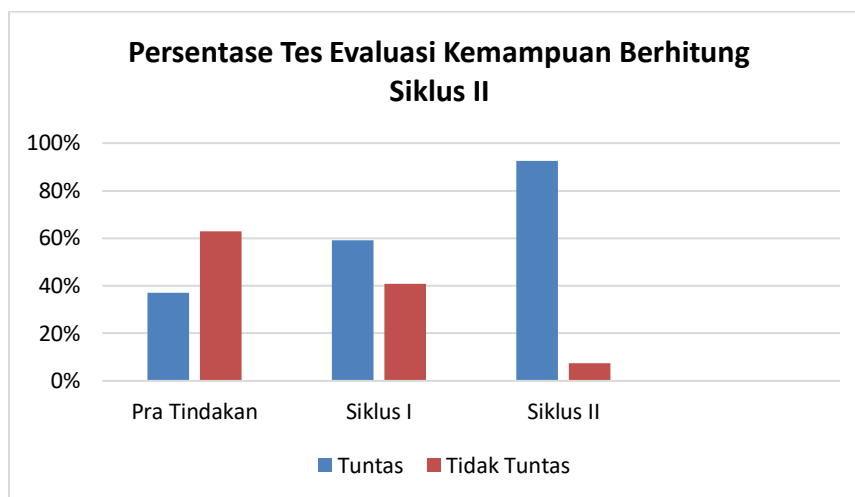
**Gambar 1.** Diagram Persentase Tes Evaluasi Kemampuan Berhitung Siklus I

Berdasarkan hasil tes evaluasi kemampuan berhitung siklus I, tingkat ketuntasan hanya mencapai 59,25%. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu 80%. Hal ini disebabkan antara lain: waktu dalam mengerjakan soal-soal latihan kurang atau tidak cukup, peneliti dalam siklus ini belum begitu menguasai skenario pembelajaran, bagian mana yang harus diberi penguatan-penguatan dan masih banyak kelemahan atau kekurangan pada siklus ini. Kemudian peneliti belum maksimal dalam mengkondisikan kelas sehingga siswa masih ribut dan kurang focus dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I maka hasil yang diharapkan terhadap terhadap 27 siswa kelas II A SD Negeri Percobaan 2 Depok, Sleman, Yogyakarta pada penelitian ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila rata-rata persentase hasil tes evaluasi siswa mencapai 80% siswa dari seluruh jumlah siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan TUBOKA (Tutup Botol Angka) diberikan pada proses pembelajaran siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II diperoleh data hasil tes evaluasi kemampuan berhitung matematika, yang mana dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Berhitung Siklus II

Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan		Persentase Ketuntasan		Nilai Rata-Rata
	Tuntas	Belum	Tuntas	Belum	
27	25	2	92,59%	7,40%	94,81

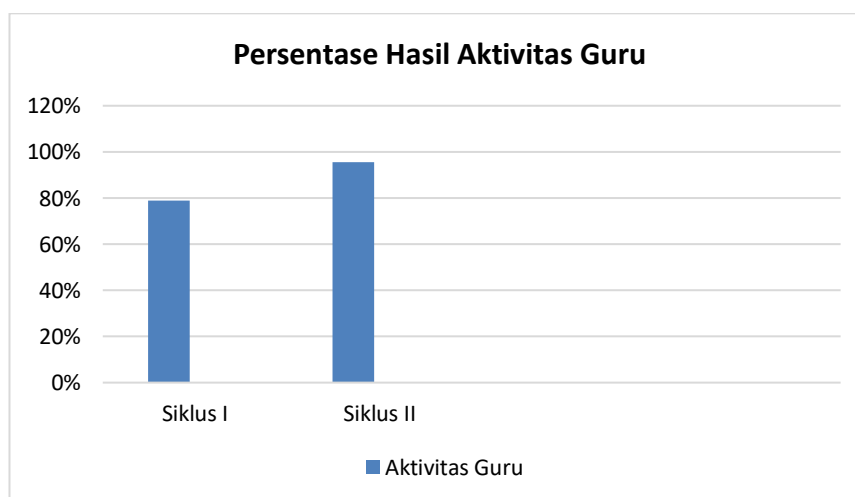
Berdasarkan tabel di atas, di antara 27 siswa pada siklus II diperoleh 25 siswa mencapai tingkat ketuntasan  $\geq 75$ , yaitu 92,25%, sedangkan 2 siswa belum mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 7,40%. Rata-rata nilai kelas untuk siklus II yaitu 94,81. Dilihat dari hasil tersebut, maka indikator keberhasilan tindakan siklus II sudah tercapai dimana 80% siswa sudah mencapai ketuntasan. Hasil tes evaluasi tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



**Gambar 2.** Diagram Persentase Tes Evaluasi Kemampuan Berhitung Siklus II

Berdasarkan diagram tes evaluasi kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat pra siklus ketuntasan hanya 37,03%, kemudian setelah dilakukan Siklus I ketuntasan hasil tes evaluasi meningkat menjadi 59,25% . pada siklus II tes evaluasi siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni menjadi 92,59%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode fun learning berbantuan media TOBUKA (Tutup Botol Angka) pada materi penjumlahan dan pengurangan memberikan peningkatan kemampuan berhitung pada siswa kelas II A SD Negeri Percobaan 2 Depok.

Aktivitas guru mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang cukup besar. Berdasarkan pengamatan (observasi) guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik sehingga persentase aktivitas guru dapat meningkat. Berikut adalah diagram perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II :



**Gambar 3.** Diagram Persentase Hasil Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui perbandingan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas guru mencapai 78,94% termasuk kriteria tinggi, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu adanya kekurangan pada cara mengajar yang meliputi: kurang menguasai kelas pada saat pembelajaran sehingga kelas sedikit gaduh dan tidak kondusif, kurang maksimalnya dalam penyampaian materi kepada siswa sehingga masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada nilai siswa, dan menyimpulkan pembelajaran sendiri tidak bersamasama siswa sehingga siswa kurang berperan aktif. Berdasarkan kekurangan yang telah diketahui maka peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus II. Pada siklus II persentase aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu sebesar 16,51% dan mencapai persentase 95,45%, dengan demikian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada saat penggunaan metode fun learning siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu sebesar 80% sehingga dengan menggunakan metode fun learning guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didiknya.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dilakukan terhadap siswa kelas II A SD Negeri Percobaan 2 Depok, Sleman dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode fun learning berbantuan media TOBUKA (Tutup Botol Angka) dapat meningkatkan kemampuan berhitung II A SD Negeri Percobaan 2 Depok, Sleman. Hasil tes evaluasi kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilihat pra siklus ketuntasan hanya 37,03%, kemudian setelah dilakukan Siklus I ketuntasan hasil tes evaluasi meningkat menjadi 59,25%. pada siklus II tes evaluasi siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni menjadi 92,59%. Rata-rata hasil tes evaluasi kemampuan berhitung siswa pada siklus I sebesar 76 dan pada siklus II sebesar 42,81. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode fun learning berbantuan media TOBUKA (Tutup Botol Angka) pada materi penjumlahan dan pengurangan memberikan peningkatan kemampuan berhitung pada siswa kelas II A SD Negeri Percobaan 2 Depok.

##### **B. Saran**

Dengan kesimpulan tersebut di atas kiranya peneliti perlu memberikan beberapa saran yang mudah-mudahan dapat diterima oleh berbagai pihak sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa (pada ranah kognitif) dalam pembelajaran maka peneliti menyerankan agar menerapkan metode fun learning sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini, (2) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk



penerapan metode fun learning dengan tema yang lain, (3) Metode fun learning hendaknya dijadikan sebuah inspirasi bagi guru lainnya untuk memunculkan ide-ide baru yang menarik dan inovatif dalam memadukan beberapa materi menjadi sebuah tema untuk disampaikan di dalam kelas, sehingga lebih memudahkan siswa dalam belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1*(XXXVI), 83–94.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan, 16*(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Khumairo, D., & Yuliandari, R. N. (2019). *Development Learning Media Mathematics Game Board Triple-F (Fraction For Fun) to Improve Understanding of the Material Various Forms of Fractions.*
- Sarumaha, R., Harefa, D., & Zagoto, M. M. (2018). ... Refleksi Siswa Kelas Xii-Ipa-B Sma Kampus Telukdalam Melalui Model Pembelajaran Discoverylearning Berbantuan Media Kertas .... *Jurnal Education and ...*, 6(1), 90–96. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/668%0Ahttps://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/668/232>
- Sinulingga, L. Y. (2020). No Title. *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI INFORMASI DARI TEKS EKSPLANASI DENGAN PEMBERIAN TUGAS YANG DISERTAI DENGAN PENGHARGAAN DIKELAS VIII.5 SMP NEGERI 11 BINJAI.*
- Zagoto, M. M., & Dakhi, O. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Peminatan Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 1*(1), 157–170. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v1i1.884>