



## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA TEMATIK TEMA CUACA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA SISWA KELAS 3 SD

Dwi Puspita Sari<sup>1</sup>, Dara Fitrah Dwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [dwipuspitasari@umnaw.ac.id](mailto:dwipuspitasari@umnaw.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model blended learning pada tematik dengan menggunakan aplikasi canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 75 siswa. Sedangkan yang menjadi sampelnya berjumlah 30 siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata prettest untuk kelas eksperimen adalah 55.50 dan pretest untuk kelas kontrol adalah 39.17. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, sehingga diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 77.67 dan kelas kontrol adalah 74.33. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 6.34 > t_{tabel} = 2.05$  dengan  $dk = 28$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulan penelitian ini bahwa model blended learning dengan aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik tema cuaca di kelas III SD Negeri 105292 Bandar Klippa.

**Kata kunci:** Blended Learning, kemampuan pemecahan masalah siswa.

### Abstract

*This study aims to determine the influence of blended learning models on thematics using the canva application on students' problem-solving ability. The population in this study was all grade III students totaling 75 students. Meanwhile, the sample was 30 students. This research is a quantitative research with a type of Quasi-Experimental research with a Nonequivalent Control Group Design design. The instrument used in this study was a test. From the results of the study obtained the average prettest value for the experimental class was 55.50 and the pretest for the control class was 39.17. Then the two classes were given different treatment, so that the average score of the posttest of the experimental class was 77.67 and the control class was 74.33. Hypothesis testing is carried out by t-test. From the calculation results obtained  $t_{count} = 6.34 > t_{table} = 2.05$  with  $dk = 28$  and the real level  $\alpha = 0.05$ . It can be seen that  $t_{count} > t_{table}$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So the conclusion of this study is that the blended learning model with the canva application affects students' problem-solving ability in thematic learning of weather themes in grade III SD Negeri 105292 Bandar Klippa.*

**Keywords:** Blended Learning, students' problem-solving ability

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 sekarang ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang dikemas dalam bentuk tema untuk memberikan peserta didik pengalaman yang berguna. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan dari beberapa mata pelajaran di SD/MI, antara lain Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Kombinasi tema seperti inilah yang disebut dengan pembelajaran tematik yang mencakup tema, subtema, dan materi pelajaran. Menurut (Astri & Sukmawati, 2022) Pembelajaran dalam kurikulum 2013 tidak hanya memadukan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, akan tetapi juga mampu menyeimbangkan ketiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu dalam setiap pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik ini, guru juga harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Seperti yang dikatakan (Sukmawati, Lembar Kerja Matematika Siswa Berbasis Geogebra, 2013) bahwa pembelajaran yang memungkinkan interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru dilakukan melalui desain pembelajaran yang dapat berbentuk tulisan, suara, warna, gambar, gerak, simulasi, mesin mengajar dan sebagainya. Maka dari itu, pembelajaran tematik sangat menuntut kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

*Assessment is an integral part of curriculum* (Sukmawati & Hidayat, Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics, 2020). Penilaian pada pembelajaran tematik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berguna bagi guru sebagai refleksi dan untuk mengetahui kompetensi siswanya. (Sumiyati A. F., 2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa, sejak pertengahan Maret tahun 2020. Hal ini disebabkan, The spread of Covid-19 through social interaction requires the omission of face-to-face learning activities (Siregar, Hidayat, Sukmawati, & Siagian, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tidak lagi dilaksanakan sepenuhnya di kelas, namun juga dilaksanakan melalui kegiatan Belajar Dari Rumah

(BDR). Hal ini dikarenakan *The spread of Covid-19 through social interaction requires the omission of face-to-face learning activities*. Kegiatan BDR dilakukan melalui model pembelajaran jarak jauh secara daring (online), luring (offline), maupun kombinasi antara keduanya (blended). Kegiatan tersebut merupakan salah satu cara agar peserta didik terus dapat belajar sesuai dengan kebijakan yang disarankan oleh Kemdikbud yang dipimpin oleh Nadiem Anwar Makarim. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang baik. Hal ini dikarenakan, Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak yang harus dipersiapkan oleh guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiayah, Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri, 2018). Such as learning tools that can understanding certain objects and natural phenomena that are difficult to obtain in the real world will provide a very valuable learning experience for students (Hidayat, Sukmawati, & Suwanto, The application of augmented reality in elementary school education, 2018)

Dan sejak proses pembelajaran tatap muka diubah menjadi pembelajaran daring sesuai dengan kebijakan pemerintah, mengakibatkan dalam pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi wilayah sekolah masing-masing. Untuk wilayah yang mudah diakses internetnya, tentu saja model pembelajaran daring bisa dilakukan, sedangkan untuk wilayah pelosok yang kesulitan untuk mendapatkan akses internet, guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat memfasilitasi siswa dalam belajar. Seperti yang dikatakan (Syafitri & Sukmawarti, 2022) yang sebagaimana dikutip dalam penelitian (Rangkuti & Sukmawati, 2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang.

Maka dari itu, Pada siswa SDN 105292 Bandar Klippa, guru berupaya untuk memilih model pembelajaran yang membuat siswa agar tetap nyaman dengan menggunakan model pembelajaran daring. Selain itu, karakteristik siswa dan materi juga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran. Dan untuk kemampuan pemecahan masalah pada siswa SDN 105292 Bandar Klippa, ternyata ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa masih rendah khususnya pada pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan, kegiatan pembelajaran

yang dilakukan adalah guru menyampaikan materi hanya berupa file PDF maupun file berupa foto yang diunggah di media WhatsApp group. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antara lain faktor dari siswa, guru, maupun model dan media pembelajarannya. Selama ini, guru lebih banyak menggunakan media WhatsApp untuk melakukan proses pembelajaran. Dan dengan model pembelajaran tersebut ternyata kemampuan masalah siswa masih rendah, dan pembelajaran kurang bermakna serta tidak dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Menurut (Sukmawati, Hidayat, Liliani Oca, 2022) Untuk membentuk kemampuan pemecahan masalah diperlukan pemahaman konseptual dan pengetahuan prosedural, penalaran dan komunikasi yang baik. Pemahaman konseptual akan mengantarkan siswa mengetahui tentang permasalahan yang akan diselesaikan. Sedangkan penalaran terhadap masalah akan memberikan arah pada penyelesaian masalah, yakni mengetahui apa fakta yang ada dan apa masalah yang akan diselesaikan. Kemampuan komunikasi diperlukan untuk mengemukakan masalah dan argumentasi terhadap alternatif pemecahan masalah. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya yang sebagaimana dikutip (Setiawan, 2021) terdapat empat indikator penting yang harus ditempuh siswa dalam memecahkan masalah, yaitu: 1) Mengetahui permasalahan, 2) Membuat rencana penyelesaian, 3) Melaksanakan rencana, dan 4) Menafsirkan hasil yang diperoleh.

Berdasarkan indikator diatas, peserta didik diharapkan dapat menuliskan apa yang ditanyakan dan apa yang diketahui sebelum mereka merencanakan penyelesaian masalah, dan setelah menyelesaikan masalah peserta didik haruslah memeriksa kembali jawaban yang diperoleh agar lebih yakin bahwa hasil yang diperoleh benar.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas peneliti memiliki solusi alternatif untuk menyikapi keadaan yang sedang dihadapi oleh siswa SDN 105292 Bandar Klippa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran blended learning dan menggabungkannya dengan media aplikasi canva sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami soal-soal pada pembelajaran tematik.

Menurut (Dr.Wasis D.Dwiyogo, 2018) Blended learning terdiri dari kata blended (kombinasi/campuran) dan learning (belajar). Makna asli sekaligus yang paling umum, blended learning mengacu pada belajar yang mengkombinasikan atau mencampur

antara pembelajaran tatap muka (face to face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline).

Model pembelajaran blended learning bisa dikatakan model pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran blended learning merupakan model pembelajaran gabungan yang dapat memanfaatkan media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak fitur seperti, video animasi, slide presentasi, poster, dan lainnya. Maka dari itu perlu adanya menggunakan model pembelajaran yang efektif agar dapat menarik perhatian siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta juga dapat membantu dalam penyajian materi agar lebih baik lagi. Dan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, media merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Serta memanfaatkan media ketika sedang melakukan proses pembelajaran, dapat meningkatkan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa dan tidak lupa pula agar guru selalu senantiasa memahami perilaku belajar siswanya agar dapat berinteraksi dengan baik dan suasana kelas menjadi lebih hidup dan bergairah.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu : Apakah model pembelajaran blended learning pada tematik tema cuaca dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas 3 SD?

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif *Quasi Experiment* (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini, metode quasi experiment menggunakan bentuk desain Nonequivalent Control Group Design, di mana kelompok eksperimen (B) dan kelompok kontrol (A) tidak dipilih secara acak. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan pretest dan posttest. Namun, hanya kelompok eksperimen saja yang di berikan treatment atau perlakuan. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas III sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IIIA sebanyak 15 siswa dan kelas IIIB sebanyak 15 siswa. Kelas IIIB sebagai

kelas eksperimen dan kelas IIIA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Kemudian hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa dianalisis menggunakan independent sampel t test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pretest dan posttest kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran tematik terhadap 30 orang siswa diperoleh nilai sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Hasil Pretest Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nama Siswa	Nilai (X)		Nama Siswa	Nilai (X)	
1.	Alfredo	57,5	3.306	Alpis	17,5	306,25
2.	Al Daffa Syahputra	75	5.625	Alpin Bani	60	3600
3.	Ayu Dira Maisyah	65	4.225	Aprian Manuel Saragih	25	625
4.	Fariz Ahmad Syahputra	55	3.025	Arga Siboro	52,5	2756,25
5.	Naufal Rabbani	17,5	306	Aurel Azzahra	75	5625
6.	Nicky Zukarnai	62,5	3.906	Az-zahra Anggraini	30	900
7.	Nur Afifah Aulia	50	2.500	Crisvan Lubis Jr	17,5	306,25
8.	Nur Annisa Rahma	67,5	4.556	Fatimah Azzahra	45	2025
9.	Nova Putri Ayu	45	2.025	Hana Fajilah	20	400
10.	Qori Indah Salsabila	67,5	4.556	Hafiz Daffa Pratama	62,5	3906,25
11.	Raka Diasta	65	4.225	Lionel Arfin Darell	32,5	1056,25
12.	Rina Junita	42,5	1.806	M. Yovi Juanda	17,5	306,25
13.	Ronald Cristian Siahaan	67,5	4.556	Natasya Mika	32,5	1056,25
14.	Salsabilah	50	2.500	Riska Adelia	55	3025
15.	Thalita Nada Raihana	75	5.625	Yulia Lestari	45	2025
		862,5	52.744		587,5	27918,75
	Rata-rata	57,50		Rata-rata	39,17	
	Standart Deviasi	15,00		Standart Deviasi	18,72	
	Nilai Tertinggi	75		Nilai Tertinggi	75	
	Nilai Terendah	17,5		Nilai Terendah	17,5	

**Tabel 2. Data Hasil Postest Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No.	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nama Siswa	Nilai (X)		Nama Siswa	Nilai (X)	
1.	Alfredo	82,5	6806,25	Alpis	80	6400
2.	Al Daffa Syahputra	75	5625,00	Alpin Bani	67,5	4556,25
3.	Ayu Dira Maisyah	87,5	7656,25	Aprian Manuel Saragih	75	5625
4.	Fariz Ahmad Syahputra	75	5625,00	Arga Siboro	65	4225
5.	Naufal Rabbani	50	2500,00	Aurel Azzahra	80	6400
6.	Nicky Zukarnai	75	5625,00	Az-zahra Anggraini	75	5625
7.	Nur Afifah Aulia	72,5	5256,25	Crisvan Lubis Jr	67,5	4556,25
8.	Nur Annisa Rahma	87,5	7656,25	Fatimah Azzahra	72,5	5256,25
9.	Nova Putri Ayu	75	5625,00	Hana Fajilah	75	5625
10.	Qori Indah Salsabila	92,5	8556,25	Hafiz Daffa Pratama	92,5	8556,25
11.	Raka Diasta	80	6400,00	Lionel Arfin Darell	75	5625
12.	Rina Junita	70	4900,00	M. Yovi Juanda	70	4900
13.	Ronald Cristian Siahahan	87,5	7656,25	Natasya Mika	87,5	7656,25
14.	Salsabilah	75	5625,00	Riska Adelia	77,5	6006,25
15.	Thalita Nada Raihana	80	6400,00	Yulia Lestari	55	3025
		1165	91912,50		1115	84037,5
	<b>Rata-Rata</b>	77,67		<b>Rata-Rata</b>	74,33	
	<b>Standart Deviasi</b>	10,11		<b>Standart Deviasi</b>	9,09	
	<b>Nilai Tertinggi</b>	92,5		<b>Nilai Tertinggi</b>	92,5	
	<b>Nilai Terendah</b>	50		<b>Nilai Terendah</b>	55	
	<b>Varians</b>	102,20		<b>Varians</b>	82,56	

Dari hasil perhitungan skor hasil pretest kelas eksperimen adalah 862.5 dengan rata-rata 55.50 dan pre-test kelas kontrol 587.5 dimana rata-ratanya = 39.17. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran blended learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva di kelas IIIB (Eksperimen) diperoleh hasil posttest adalah 1165 dengan rata-rata = 77.67, sedangkan kelas IIIA (Kontrol) tanpa menggunakan model blended learning dan media pembelajaran aplikasi canva diperoleh hasil posttest adalah 1115 dimana rata-rata = 74.33. Pada saat tes awal (pre-

test) hasil tes pada kelas eksperimen dan kontrol nampaknya tidak jauh berbeda, akan tetapi setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran blended learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva pada kelas IIIB hasil tes mengalami perkembangan.

Maka hasil perhitungan yang diperoleh posttest  $t_{hitung} = 6.34$  dan  $t_{tabel} = 2.05$ , yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang memberikan kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang dimana terdapat pengaruh pada model pembelajaran blended learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam penelitian ini tentu saja masih banyak kelemahan-kelemahan, seperti keterbatasan waktu penelitian serta kemampuan penulis, untuk selanjutnya penulis berharap agar terdapat penelitian yang sama dengan waktu yang cukup serta fasilitas yang lebih baik lagi, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik pula.

Sejalan dengan hasil penelitian ini, dapat dijelaskan beberapa hasil penelitian terbaru yang menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan Blended Learning, antara lain:

1. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sudiarta & Sadra, 2016) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep matematika melalui Blended Learning yang berbantu video animasi terdapat peningkatan. Hal ini didukung dengan oleh hasil temuan lapangan bahwa siswa yang mengikuti BLBVA lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi, lebih termotivasi, dan bersemangat dalam belajar matematika.
2. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Palera, Anriani, & FS, 2019) bahwa terdapat dari temuan hasil penelitian yaitu, terdapat pengaruh serta peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model Blended Learning berbantuan video interaktif.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil, hal ini dikarenakan hasil perhitungan yang diperoleh  $t_{hitung} = 6.34$  dan  $t_{tabel} = 2.05$ , yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang memberikan kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, perhitungan data dan pengujian hipotesis, maka diperoleh beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Model pembelajaran blended learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik yang menggunakan model pembelajaran blended learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD Negeri 105292 Bandar Klippa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astri, D., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Saintifik Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1150-1156.
- D.Dwiyogo, W. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, & Khayroiayah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2018). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 1-6.
- Palera, V., Anriani, N., & FS, C. A. (2019). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 103-116.
- Safitri, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 060902 Medan Maimun. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 13-25.

- Sari, D. U., Mujib, A., & Rosita, T. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Dan Motivasi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Kecamatan Sekupang Batam. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 329-340.
- Setiawan, M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Kelas XI SMAS PPM Rahmatul Asri. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Siregar, G. M., Hidayat, Sukmawati, & Siagian, M. D. (2021). Evaluation of online learning for mathematics education students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-7.
- Sudiarta, I. G., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning berbantuan video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48-58.
- Sukmawati. (2013). Lembar Kerja Matematika Siswa Berbasis Geogebra. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 51-58.
- Sukmawati, & Hidayat. (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution* (pp. 288-292). Medan: Atlantis Press.
- Sukmawati, Hidayat, & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 886-894.
- Sumiyati, Nisa, A. F., Muammar, Rahayu, M. S., Astuti, Y., & Purwati. (2021). Pengaruh Model Belajar Blended Learning menggunakan Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal PGMI*, 66-75.
- Syafitri, J., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Pecahan Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1011-1022.
- Yolanda, R., Rejeki, S. I., & Salsabilah, L. S. (2021). Alternatif Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 73-82.