

Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Menggunakan Media Belajar Interaktif Pada Siswa Kelas II SD Negeri Sokowaten Baru

Muhammad Istanja^{1*}, Herni Nurmawati², TMA, Kristanto²

¹ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² SD Negeri Sokowaten Baru, Yogyakarta

*email: muhammadistanja@gmail.com; kristanto@ustjogja.ac.id

Abstrak : Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam hal ini dalam meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media yang bisa direalisasikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar pada siswa kelas II SDN Sokowaten Baru dengan menggunakan media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan menggunakan media konkret dan media berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar pada pelajaran matematika siswa kelas II SDN Sokowaten Baru dengan menggunakan media interaktif yang dilakukan dari setiap siklusnya mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase setiap indikator sikap dalam fokus belajar pada pelajaran matematika yang mencapai 80% atau lebih dengan kriteria sangat baik. Hasil ini juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan telah berhasil. Penelitian ini mengandung makna bahwa pendidik matematika harus menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan konsentrasi belajar pelajaran matematika lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Kata Kunci: Konsentrasi; Media Pembelajaran; Interaktif; Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan berlangsungnya proses pembelajaran atau transformasi ilmu pengetahuan, keterampilan yang diturunkan dari satu generasi kepada generasi berikutnya melalui proses pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan dapat berlangsung dengan bimbingan orang lain, namun dapat pula berlangsung secara otodidak. Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan sebagai segala bentuk kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar peserta didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik.

Pelajaran MTK merupakan pembelajaran yang di mana isinya kurang lebih mempelajari tentang hukum mendasar yang berkaitan dengan logika yang dibuktikan dengan angka secara sistematis. Dalam pembelajaran matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 660**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

untuk mengetahui fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip yang digunakan dalam suatu kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika pada sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang hitungan dasar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika merupakan ilmu yang berkembang. Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu kajian ilmu yang penting untuk diberikan kepada peserta didik baik dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi, dimulai dari tingkat sekolah dasar yang dibekali ilmu tentang matematika secara mendasar guna melatih peserta didik mengelola informasi yang diterima.

Masalah belajar adalah masalah yang selalu menarik untuk dikaji, sehingga banyak ahli yang terlibat dan berusaha memberikan batasan tentang belajar. Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, artinya berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat sesuatu kepandaian. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. (Oemar Hamalik, 2011:21). Belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003 : 2). Konsentrasi dalam belajar sangat penting bagi siswa agar fokus pada materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Mastur dan Triyono (2014:47) Konsentrasi adalah pemusatan perhatian dan pikiran hanya pada yang sedang kita pelajari. Slameto (2010:86) menyatakan konsentrasi adalah pemusatan perhatian terhadap suatu hal lainnya yang tidak berhubungan. Konsentrasi belajar berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari peserta didik mampu menjawab pertanyaan matematika tersebut. Kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan-kemampuan dasar yang seharusnya dimiliki peserta didik dalam matematika masih jauh dari yang diharapkan dan konsentrasi belajar peserta didik dalam matematika materi bilangan memberikan hasil yang kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat banyaknya peserta didik yang aktif akan tetapi tidak memahami konsep pembelajaran yang diberikan artinya dalam pembelajaran matematika tersebut masih belum berhasil. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada pembelajaran yang dilakukan pada Rabu tanggal 26 bulan Juli 2023 di SD Negeri Sokowaten Baru, khususnya pada peserta didik kelas 2 A yang berjumlah 25 peserta didik.

Permasalahan yang dialami oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung adalah peserta didik tidak konsentrasi pada pembelajaran, lebih asik mengobrol dengan temannya, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Peserta didik menjadi hiperaktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan pengamatan peneliti saat berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 26 bulan Juli 2020, dari 24 peserta didik kelas 2A terdapat sekitar 7 peserta didik dinyatakan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang memiliki keaktifan lebih dari peserta didik pada umumnya sehingga peserta didik tersebut cenderung lebih suka bermain dengan mengganggu teman teamannya dan tidak tertarik pada proses pembelajaran yang berlangsung, disamping itu pembelajaran yang

disampaikan oleh guru cenderung monoton sehingga terkesan kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media menjadi solusi utama dalam memberikan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan ketika peserta didik sudah dalam keadaan yang ramai dan sulit untuk dikontrol oleh guru maka dengan adanya media pembelajaran akan menjadikan konsentrasi belajar pada peserta didik terpusat pada media pembelajaran, seperti halnya media konkret yang bisa dilihat, diraba dan diperagakan oleh peserta didik.

Multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan memancing interaksi aktif dalam kelas. Hal ini pula yang membangun suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah untuk dimatikan agar mudah dipahami. (Munir, 2013) mengungkapkan bahwa kelebihan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah : 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. 2) Pendidik akan lebih kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3) Dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dalam satu kesatuan dan saling mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. 5) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit di terangkan dengan bantuan alat konvensional. 6) Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Ditinjau dari paparan kelebihan penggunaan multimedia interaktif di atas, peneliti berasumsi bahwa multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang terjadi. maka peneliti merasa perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif agar dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Pengembangan multimedia ini juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan adanya multimedia tersebut kelebihannya adalah menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar lebih efisien, dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja, serta dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik sehingga media tersebut cocok untuk digunakan.

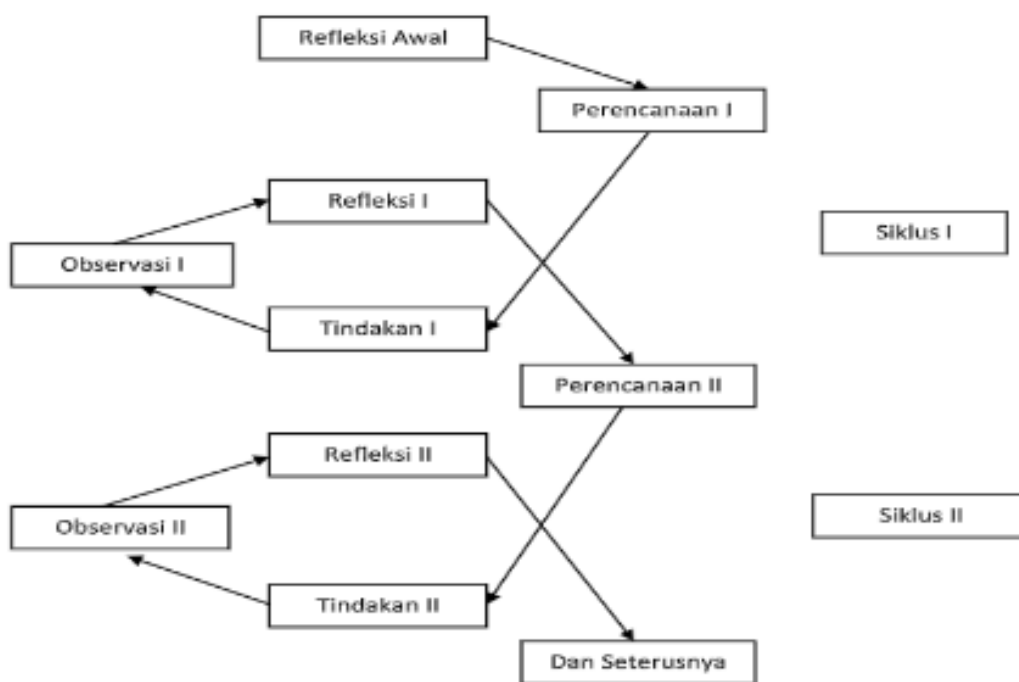
Berdasarkan berbagai uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas II SD Negeri Sokowaten Baru .

Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SD Sokowaten Baru dengan jumlah peserta didik 24. Yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui Faktor apa saja yang mendukung upaya meningkatkan konsentrasi belajar pada pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas II SD Negeri Sokowaten Baru, untuk mengetahui Faktor apa saja yang menghambat upaya meningkatkan konsentrasi belajar pada pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas II SD untuk mengetahui bagaimana proses dilakukan guru dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif pada peserta didik kelas II SD Negeri Sokowaten

Baru belajar untuk mengetahui lebih dalam tentang strategi pembelajaran dan hasil yang diharapkan. Guru dapat berupaya meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawabnya, khususnya dalam mengelola pembelajaran, melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif adalah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak-anak tumbuh sebagai pemecah masalah, dengan menggunakan panca indera dan panutan dengan mengajari mereka cara memainkan dan menerapkan di dunia nyata. Dari sudut pandang ini, salah satu metodologi pengajaran berbasis masalah melibatkan guru yang membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar bagaimana melalui media pembelajaran interaktif dalam pendidikan.

Langkah Pembelajaran tindakan Kelas dilakukan dengan 2 siklus yang diketahui dengan menggunakan gambar berikut;



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun indikator yang harus terpenuhi dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator pencapaian konsentrasi belajar matematika

Indikator Pencapaian		No
Kompetensi	Indikator Soal	Soal

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 663**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

3.4.1 Memahami dan membaca satu bilangan	Diberikan sebuah cerita, siswa mampu menentukan letak suatu bilangan.	1
3.4.2 Memahami dan mengenal sistem operasi penjumlahan dan pengurangan	Diberikan sebuah permasalahan, siswa mampu menentukan jumlah pada suatu bilangan.	2
3.4.3 Menganalisis bilangan dari suatu operasi pengurangan bilangan.	Diberikan suatu bilangan, siswa mampu mengidentifikasi nilai suatu letak bilangan	3
4.4.1 Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan soal cerita.	Diberikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, siswa menentukan bilangan dari benda yang ada disekitar.	4
4.4.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bilangan sampai seribu.	Diberikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, siswa mampu menyampaikan hasil pengurangan dari permasalahan.	5

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membawa dua karakter yang ingin dikembangkan, yaitu konsentrasi dan sikap kerjasama. Adapun media pembelajaran menggunakan media dengan menggunakan canva dan kotak ratusan dengan menggunakan biji kacang hijau. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan *problem based learning* dan dengan *project based learning*. Metode yang digunakan peneliti ketika mengajar dengan simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah. Bentuk penilaian yang dilakukan ada tiga yaitu tes tertulis, observasi, dan penilaian proyek. Observasi merupakan upaya untuk melacak bagaimana tindakan dilakukan di dunia nyata. Dalam hal ini, adalah mungkin untuk mendefinisikan observasi sebagai semua tindakan yang diambil dengan maksud

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 664**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

untuk menemukan, membuat katalog, dan mendokumentasikan setiap indikator proses dan hasil yang dicapai sebagai hasil dari tindakan yang disengaja dan konsekuensi yang tidak diinginkan.

1. Analisis siklus 1

Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan siklus I, peneliti mendapatkan hasil berikut yang disesuaikan pada indikator ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Indikator Tes konsentrasi belajar Matematika Siswa Siklus I

No.	Indikator tes	Persentase
1.	Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang dipergunakan	81%
2.	Kemampuan merumuskan permasalahan bilangan dalam kehidupan sehari-hari	83%
3.	Kemampuan menyampaikan cara Yang digunakan dalam pemecahan masalah	75%
4.	Kemampuan dan memeriksa kebenaran jawaban yang didapatkan	79%

Hasil tes kemampuan konsentrasi belajar matematika siklus 1 menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mencapai kriteria baik dalam indikator yang diuji. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi yang diketahui dan ditanyakan oleh guru, membuat rencana pemecahan masalah, menentukan strategi yang tepat, dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menunjukkan adanya timbal balik yang meliputi karakteristik yang sesuai, seperti penggunaan gambar yang menarik, musik yang mengolah wiraga, wirasa, dan wirama, interaksi antara siswa dan guru, serta keterkaitan antara materi pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat kesulitan dalam menjawab dan menyapaikan satuan daam bilangan dan siswa perlu diberikan bimbingan yang lebih mendalam dalam langkah-langkah penyelesaian soal dalam keidupan sehari-hari.

Refleksi siklus I mengidentifikasi beberapa kekurangan dalam tindakan yang dilakukan, seperti kurangnya pemahaman apa yang dilakukan dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh siswa, ketidakmampuan menuliskan tata letak bilangan pada suatu bilangan yang disampaikan oleh guru dengan tepat, dan ketidaksesuaian cara penyelesaian yang dituliskan dengan alternatif jawaban. Untuk memperbaiki hal ini, tindakan yang diusulkan meliputi peningkatan pemahaman konsep suatu bilangan, dengan menggunakan media interaktif yang kolaboratif, berbasis teknologi dan didukung dengan media pembelajaran yang bersifat kongkret.

2. Analisis Siklus 2

Pada siklus II ini peneliti berusaha untuk melakukan tindakan yang didasarkan pada refleksi siklus I. Adapun hasil dari tes pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Indikator Tes konsentrasi belajar Matematika Siswa Siklus II

No.	Indikator tes	Persentase
1.	Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang dipergunakan	87%
2.	Kemampuan merumuskan permasalahan bilangan dalam kehidupan sehari-hari	85%
3.	Kemampuan menyampaikan cara Yang digunakan dalam pemecahan masalah	80%
4.	Kemampuan dan memeriksa kebenaran jawaban yang didapatkan	82%

Pada **Tabel 3**. Menunjukkan bahwa Hasil konsentrasi belajar matematika pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana setiap indikator mencapai peningkatan 5% atau lebih dengan kriteria sangatlah baik. Hal ini terlihat dari persentase peserta didik yang mampu mengidentifikasi unsur yang diketahui dan ditanyakan sebesar 80%, merumuskan masalah sebesar 85%, memunculkan alternatif cara penyelesaian sebesar 80%, serta memeriksa kebenaran jawaban dan membuat

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 666**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

kesimpulan sebesar 82%. Dalam tahap memeriksa kebenaran hasil, peneliti juga melakukan observasi sikap kepada beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih detail.

Menurut Susilo (2012), temuan penelitian tentang konsentrasi Belajar pada pembeajaran matematika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan penelitian lainnya. Hal ini karena tingkat keaktifn peserta didik yang menyajikan peserta didik belajar pada dasarnya menghadirkan peserta dengan media pembelajaran konkret, situasi masalah yang relevan yang memudahkan untuk melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. Semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang dimulai dengan identifikasi masalah, analisis, dan evaluasi pada tingkat berpikir kritis. Akibatnya, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yang bersifat interaktif dan konkret, Siswa merasa puas ketika guru membiarkan dirinya memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, yang merupakan salah satu kemenangan proses pembelajaran.

Pemahaman, transfer informasi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi merupakan efek langsung pembelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi dan media pembelajaran konkret kotak ratusan dapat meningkatkan ketertarikan siswa kelas II SD Negeri Sokowaten Baru dengan mata pelajaran matematika. Penggunaan model PBL menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan seorang guru dalam menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Kesimpulan

Secara keseluruhan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif yang digunakan melalui teknologi berbasis canva dan didukung dengan media konkret pada pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II di SDN Sokowaten Baru melalui penerapan *Problrm based learning* (PBL) berjalan dari tiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan ini terlihat dari hasil persentase tiap indikator kemampuan focus dan konsentrasi belajar pada matematika yang mencapai 80% atau lebih dengan kriteria sangat baik. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa penelitian tindakan kelas telah sukses dilakukan. Adapun implikasinya dari penelitian ini yakni pendidik matematika harus menyadari pentingnya penerapan media pembelajaran ang sesuai dengan karakteristik siswa yang ada dikelas dalam rangka meningkatkan konsentrasi belajar matematika lebih sering untuk digunakan didalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SDN Sokowaten Baru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, kepada guru pamong yang membimbing melaksanakan jalanya siklus penelitian tidakan kelas, kepada guru kelas ang mengarahkan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 667**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

materi dan memperizinkan kelas, serta kepada siswa kelas II SDN Sokowaten Baru yang bersedia menjadi subjek penelitian ini.

Daftar Pustaka

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. 4th Edition. In *SAGE Publication*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Deepublish.

Fredriksen, H. (2021). Exploring Realistic Mathematics Education in a Flipped Classroom Context at the Tertiary Level. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 19(2), 377–396. <https://doi.org/10.1007/s10763-020-10053-1>

Hamalik, Oemar, 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta, Bumi Aksara

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 5-11.

Ka'u, H. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Watutura Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 1*, 3329-3335.

Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No.01 Tahun VXIII*.

Munir. 2003. Jaminan Fidusia. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The Internet and Higher Education*, 25, 85–95. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.002>

Rasmussen, C. , & W. M. (2017). Post-calculus research in undergraduate mathematics education. In J. Cai (Ed.), *Compendium for Research in Mathematics Education*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics., 551–581.

Rohita. (2021). Metode Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Untuk Mahasiswa Dan Guru.

Sani, A. R. , P. W. , & Hodriani. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaa Rosdakarya.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 2, 2023, 668**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Spinner, P., & Jung, S. (2017). Production and Comprehension in Processability Theory: A Self-Paced Reading Study. *Studies in Second Language Acquisition*, 40(2), 295–318.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/S027226311700011>

the DAPIC problem-solving process to enhance secondary school students' mathematical literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 307–315.
<https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.06.001>

Triyono dan Mastur. 2014. Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Bidang Bimbingan Karir. Yogyakarta. Paramitra.

Van Dooren, W., Lem, S., De Wortelaer, H., & Verschaffel, L. (2019). Improving realistic word problem solving by using humor. *The Journal of Mathematical Behavior*, 53, 96–104.
<https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2018.06.008>