

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas melalui Model  
REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating,  
Transferring) Berbasis Permainan Squid Game**

**Riesma Dwi Mayanti, Sri Rahayu, Indra Wahyuni, Belinda Permata Sari**

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
riesmadwi20@gmail.com*

**Abstract:** *This study aims to determine the improvement in learning outcomes of third-grade students at SDN Kebonsari 3, Malang City, through the application of the REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) learning model based on the Squid Game game. This study used a descriptive qualitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design. The subjects were 25 third-grade students at SDN Kebonsari 3, Malang City. Data were collected from three cycles. The results showed that the REACT learning model based on the Squid Game game resulted in significant improvements, with an average grade point average of 80.2 for the entire class and a completion rate of 88%. Based on these results, it can be concluded that the REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) learning model based on the Squid Game game can improve student learning outcomes in class 3B SDN Kebonsari 3, Malang City, in Mathematics, especially in the topic of presenting data in tables.*

**Key Words:** *REACT Learning Model; Squid Game; Mathematics Learning Outcomes*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Kebonsari 3 Kota Malang melalui penerapan model pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) berbasis permainan squid game. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3B SDN Kebonsari 3 Kota Malang yang berjumlah 25 siswa. Data diambil dari III siklus. Hasil menunjukkan pembelajaran model REACT berbasis permainan squid game menghasilkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata seluruh kelas mencapai 80,2 dan presentase pencapaian tingkat ketuntasan sebesar 88%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) berbasis permainan squid game. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 3B SDN Kebonsari 3 Kota Malang pada mata pelajaran Matematik materi penyajian data dalam tabel.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran REACT; Permainan Squid Game; Hasil Belajar Matematika

## **Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan salah satu cara penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran didalam proses menunjukkan bahwa adanya keberhasilan diakhir pembelajaran. Proses belajar mengajar dikelas guna mencapai tujuan dalam hal ini guru memiliki tugas untuk membimbing, memberi fasilitas, dan mendorong peserta didik (Fentari et al., 2023). Sejalan dengan pendapat (Sekarini, 2022) bahwa guru merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dalam mencapai tujuan, dengan mempersiapkan sarana dan prasarana untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran dilaksanakan sebagaimana mestinya, akan ada pengaruh dalam

penurunan hasil belajar. Bentuk pencapaian tersebut adanya perubahan ketrampilan, sikap dan pengetahuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran (Ramadhani & Rukmana, 2022). Sejalan dengan pendapat (Saragih et al., 2021) bahwa adanya perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran baik secara lisan maupun tertulis hal tersebut merupakan hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran yang diperoleh maka diharapkan adanya perubahan terhadap tingkat kemampuan siswa.

Oleh karena itu, guru dituntut menguasai bagaimana strategi dalam mendukung proses pembelajaran seperti metode pembelajaran, materi, sumber daya, media, alat penilaian dan lain-lain. Hal tersebut digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam suatu materi pembelajaran. (Midiandi & Zainil, 2021) berpendapat bahwa ada beberapa variabel yang mempengaruhi prestasi

akademik, variabel tersebut antara lain minat belajar siswa, penunjang belajar dan juga fasilitas dasar, kesehatan dan kondisi fisik serta lingkungan. Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang diwujudkan oleh pendidik guna memperluas kreativitas berpikir peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran matematika di sekolah dasar Menurut (Panjaitan et al., 2022) Pembelajaran yang menggapai konsep yang berhubungan secara sistematis. Penerapan matematika akrab dengan kehidupan sehari-hari, salah satu contoh kecil ketika kita membandingkan uang jajan dan menghitung berat badan secara sadar kita telah menerapkan matematika di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Susanti, 2020) bahwa Kemampuan yang berkaitan dengan matematika digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, bersifat obyektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas 3B SDN Kebonsari 3 Kota Malang ditemukan masalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut didukung dari hasil data awal dari pembelajaran prasiklus dari hasil pencapaian nilai siswa dalam mencapai kriteria minimum nilai yang ditentukan sebesar 75. Dari 25 siswa hanya 8 siswa yang tuntas dan 17 siswa tidak tuntas. Rendahnya belajar matematika dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa masalah antara lain yaitu siswa masih pasif dalam proses pembelajaran ketika guru menjelaskan perhatian siswa kurang dalam menyimak penjelasan, siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit. Untuk dapat mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, sebaiknya guru mengimplementasikan variasi model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif, kritis, dan berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran matematika siswa terlihat mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh guru, namun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan serta aktivitas kelompok terlihat pasif dalam proses pembelajaran. selain itu dari hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik menyebutkan bahwa materi yang diajarkan oleh guru hanya dari LKS dan buku paket saja. Hal tersebut kurang menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar. Oleh karena

itu, penting dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta melibatkan secara langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan diberikan solusi melalui penerapan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring). Model REACT adalah pembelajaran kontekstual yang

menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata siswa (Yuliani et al., 2022). Sejalan dengan pendapat bahwa (Feby & Abadi, 2020) model REACT pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat mengalami secara nyata. Penelitian yang dilakukan oleh (Agusti et al., 2024). Model pembelajaran REACT merupakan pembelajaran kontekstual yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Relating (mengaitkan), Experiencing (mencoba), Applying (mengaplikasikan), Cooperating (bekerjasama), dan Transferring (memindahkan) (Al-Tabani, 2014) dalam (Marwiyah et al., 2020).

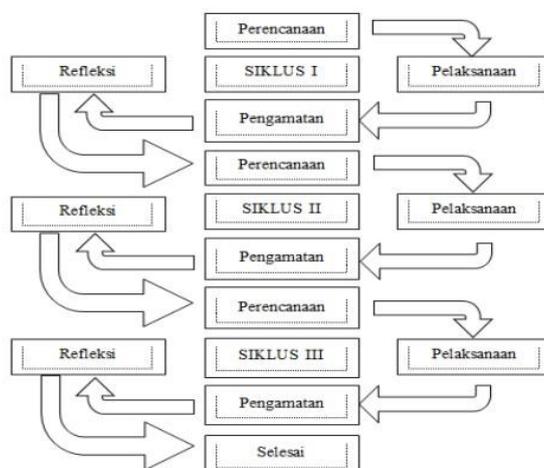
Di era perkembangan abad 21, Pendidikan banyak sekali diintegrasikan dengan permainan-permainan edukatif. Pembelajaran berbasis permainan digital atau disebut juga dengan Game Based Learning (GBL). Permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar (Yustina & Yahfizham, 2023). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini dilakukan dengan metode permainan yaitu squid game agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait penerapan model pembelajaran REACT. Penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha, 2022) model pembelajaran REACT dapat meningkatkan literasi siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil penilaian pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agusti et al., 2024) bahwa penerapan model REACT berpengaruh terhadap hasil menulis karangan deskriptif siswa kelas 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran REACT berbasis permainan squid game untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pada materi penyajian data dalam tabel kelas 3SD. Melalui penerapan model REACT peneliti berharap permasalahan yang telah dideskripsikan dapat diatasi.

## **Metode**

Jenis metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Yuliana et al., 2024) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menggambarkan data dan kondisi lapangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model REACT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel kelas 3 sSD. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SDN KEbonsari 3 Kota Malang yang beralamatkan Jl. Kolonel Sugiono No. 555. Dusun : Lowokdoro Desa/Kelurahan: Kebonsari. Kecamatan : Kec. Sukun. Kabupaten : Kota Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3B yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini menggunakan tes yang bertujuan mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel kelas 3 serta mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan proses pembelajaran. Analisis

data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk meninjau proses pembelajaran sedangkan data kuantitatif digunakan dalam mengukur keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan.



**Gambar 1. Model dasar penelitian tindakan kelas dari Arikunto  
Sumber Arikunto (2010, hlm.17) dalam (Fay)**

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diawali dengan menggali informasi mengenai permasalahan dengan melalui cara observasi ketika siklus mandiri dan wawancara dengan guru kelas. Hal tersebut dijadikan sebagai acuan bagi peneliti guna menindak lanjuti peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel pada siswa. Hasil penelitian tindakan kelas dijabarkan dibawah ini sesuai dengan alur yang sudah dilaksanakan oleh peneleti, sebagai berikut:

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar siswa**

Aspek	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Siswa tidak tuntas	19	13	6	3
Siswa tuntas	6	12	19	22
Rata-rata	60	61,4	75,2	80,2
Ketuntasa %	24	48	76	88

### Hasil prasiklus

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2015 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (4JP). Pelaksanaan pembelajaran dengan modul ajar prasiklus yaitu penyajian data dalam tabel. Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dideskripsikan bahwa Sebelum penerapan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) hanya sebanyak 6 siswa yang berhasil memenuhi nilai Kriteria ketuntasan minimal dengan presentase

ketuntasan 24%, nilai rata-rata keseluruhan 60 dan terdapat 19 siswa yang memiliki penilaian hasil evaluasi tidak berhasil dalam mencapai kriteria penilaian. Hal ini mengindikasikan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan dengan cara konvensional dan masih membutuhkan bantuan dan peningkatan dalam memahami materi penyajian data dalam tabel. Pada siklus I pembelajaran sudah sesuai dengan skenario yang telah dirancang oleh peneliti.

### **Hasil siklus I**

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 18 Februari dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (4JP) dengan menggunakan model pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring). Peneliti telah melakukan persiapan dan pelaksanaan penelitian di kelas. Hal ini termasuk pembuatan modul ajar, bahan ajar, LKPD, lembar observasi, dan soal penilaian. Dari hasil soal evaluasi diakhir pembelajaran digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran yang I. Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan bahwa dari jumlah 25 siswa terdapat 13 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan dan 12 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 48% siswa serta hasil rata-rata nilai pada siklus 1 yaitu 61,4. Dari hasil rata-rata ini disebutkan masih dibawah kriteria minimal ketuntasan, hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian akademis secara menyeluruh dalam satu kelas belum mencapai indikator keberhasilan penelitian dengan kriteria ketuntasan 75. Pada hasil siklus I dengan mengintegrasikan materi dengan data tinggi badan selanjutnya peserta didik mengurutkan data tersebut, dan disediakan media video pembelajaran yang dapat diamati peserta didik, serta game yang terdapat di wordwall. Namun hasil pada siklus I masih belum sesuai dengan yang diinginkan sehingga peneliti memperbaiki pada siklus II.

### **Hasil siklus II**

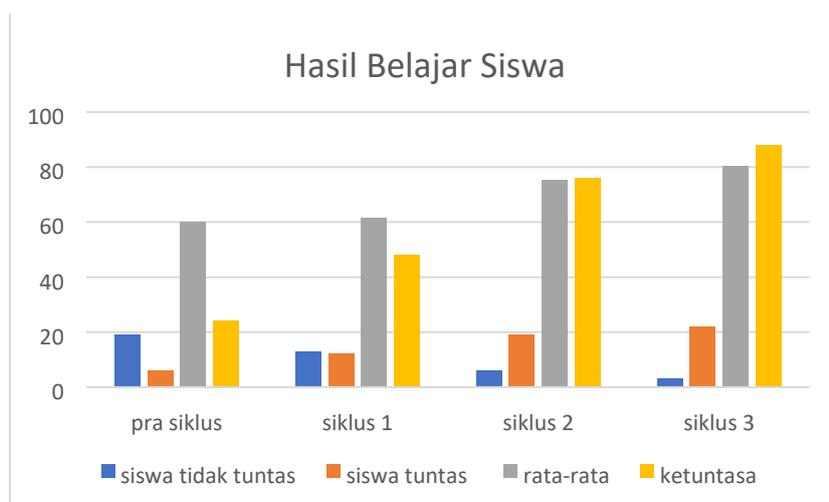
Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 25 februari 2025 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (4JP). Materi penyajian data dalam tabel sehingga terjadi puratan siklus pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Dengan menggunakan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring). Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan bahwa dari jumlah 25 siswa terdapat 6 siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan, dan terdapat 19 siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 76%. Serta rata-rata keseluruhan nilai pada siklus II adalah 76. Hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian akademis secara menyeluruh dalam satu kelas rata-rata nilai sudah diatas kriteria minimal ketuntasan. Pada siklus II peneliti mengimplementasikan permainan squidgame yang

dilakukan dalam mengambil soal LKPD dengan tujuan menarik siswa. Serta dalam kegiatan peneliti menggunakan data yang akan disajikan dalam tabel guna menarik siswa. Hasil pada siklus II sudah baik, namun peneliti melakukan siklus II untuk melihat hasil belajar siswa.

### Hasil diklus III

Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit (4JP) dengan menggunakan model pembelajaran REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring). Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan bahwa pada siklus III dari 25 siswa terdapat 3 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dan terdapat 22 siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan dengan presentase 80% dari keseluruhan siswa, serta rata-rata nilai keseluruhan pada siklus III adalah 88. Hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian akademis secara menyeluruh dalam satu kelas rata-rata nilainya sudah diatas kriteria minimal ketuntasan. Pada siklus III salah satu aktivitasnya peneliti memadukan video mengenai aktivitas di jalan raya mengenai kendaraan yang lewat, siswa diminta mengamati dan mencatat hasil dalam bentuk tabel dan memandangkan hasil data. Peneliti tetap mengimplementasikan permainan squid game guna menarik siswa dalam pembelajaran. Hasil pada siklus III meningkat dari siklus II.

Terdapat peningkatan dalam pencapaian akademis siswa dari awal siklus hingga akhir siklus, yang dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari perbandingan pencapaian akademis siswa antar siklus I, siklus II dan siklus III. Grafik perbandingan pencapaian akademis kognitif siswa dari setiap siklus yang telah dilakukan dapat diamati dalam diagram berikut:



**Gambar 2. Hasil Belajar Siswa**

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) dapat dilihat pada gambar 2 bahwa hal ini mengindikasikan pencapaian akademis kognitif prasiklus memperoleh rata-rata 60, pada siklus I dengan rata-rata 61,4 pada siklus II memperoleh rata-rata 75,2 dan pada siklus III memperoleh rata-rata 80,2. Jika dilihat dari data nilai prasiklus dimana siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal hanya 24% pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel sedangkan setelah penggunaan model REACT secara signifikan nilai mencapai ketuntasan minimal terdapat 48% siswa dan meningkat menjadi 75,2% siswa di siklus II serta mengalami kenaikan pada siklus III yaitu 88% siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan. Dari pembahasan data diatas menunjukkan bahwa penggunaan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) mampu meningkatkan pencapaian akademis siswa kelas 3B SDN Kebonsari 3 Kota Malang. Melalui penerapan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa dan menambah pengalaman yang bermakna bagi siswa, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sutriani et al., 2025) penggunaan model REACT dapat merubah siswa yang sebelumnya terlihat pasif menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan siklus I rata-rata 66,15 meningkat pada siklus II menjadi 79,9. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agusti et al., 2024) penerapan model REACT sangat efektif karena siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik serta dapat memahami materi bukan hanya sekedar menghafal dilihat dari hasil belajar meningkat rata-ratanya menjadi 89,25. Penelitian yang dilakukan oleh (Sahira Dina, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar terlihat dari hasil belajarnya yang meningkat.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) yang dilaksanakan sebanyak III siklus dengan masing-masing siklus meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi secara signifikan dapat meningkatkan presentasi pencapaian akademis siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel kelas 3 di SDN Kebonsari 3 kota Malang. Selain itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan model REACT yang dapat dilihat dari pra siklus dengan rata-rata nilai 60, pada

siklus I 61,4 pada siklus II 75,2 dan pada siklus III 80,2. Selain itu peningkatan ketuntasan siswa pada pra siklus hanya 24%, pada siklus I menjadi 48%, pada siklus II menjadi 76% dan pada siklus III sudah pada angka 88% ketuntasan yang diperoleh siswa.

### Daftar Pustaka

- Agusti, L. N., Madeamin, R., & Khaltsun, U. (2024). Pengaruh Penerapan Model React Terhadap Hasil Belajar Menulis Karangan Deskripsi Pada Mata Pelajaran. 3(1), 39–50.
- Fay, D. L. (1967). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 40–58.
- Feby, & Abadi, A. P. (2019). Model Pembelajaran Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT) Berbasis Etnomatematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 938–944. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2568>
- Fentari, Ermawati, & Primawati. (2023). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture and Picture. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3618–3625.
- Marwiyah, S., Sari, A., & Fitriani, D. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran REACT Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(1), 043. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i1.8902>
- Midianti, M., & Zainil, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar menggunakan Pendekatan PMRI Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 186–196.
- Nugraha, J. (2022). Implementasi Model Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Sd. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi* ..., 3(3), 22–27. <https://academicareview.com/index.php/jh/article/view/99%0Ahttps://academicareview.com/index.php/jh/article/download/99/66>
- Panjaitan, R., Mujiwati, E. S., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 389–396. <https://doi.org/10.54082/jupin.83>
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.937>
- Sahira Dina. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (MATHEMATIC ADVENTURE QUEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sekarini, N. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran STAD Sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 327–332. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.45863>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Sutriani, Y., Guswita, R., & Bungo, M. M. (2025). Penerapan Strategi Relating , Experiencing , Applying , Cooperating , and Transferring ( REACT ) pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 22 / VI Pulau Tengah. 1(1), 1–8.
- Yuliana, M., Khasanah, S. K., Agry, F. P., Yuliana, M., Khasanah, S. K., & Agry, F. P. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Menyajikan Data Dalam Bentuk Diagram Batang Melalui Model Pembelajaran. Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional, c, 877–883.
- Yuliani, E. N., Arnawa, I. M., Musdi, E., & Hidayat, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Strategi React Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11(1), 407. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4340>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>