



**IMPLEMENTASI MEDIA GRAFIK NADA DENGAN KENDALI
REMOTE CONTROL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA NOTASI ANGKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Tri Handayani

SDN 2 Rejang Lebong

¹Contributor Email: trihandayanitambrin@gmail.com

Abstract

The research objectives were to improve the pupils' skill in note reading through graphic media with remote control and to identify the media's strength at the elementary school. The media were designed with recycled remote control materials which would ease them in rolling note graphic paper in a distance. This research was designed using as a classroom research. The subjects were recruited from the fourth graders at the public elementary school 2 at Rejang Lebong. The results show the graphic media with remote control could improve the pupils' understanding of low, medium and high tones. The media could also assist the pupils' creativity, independence, and understanding of new songs. The pupils' success exceeded the minimum mastery level after the implementation of note graphic media with recycled remote control.

Keywords: *Media, Graphic Media, Skill, Notes*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dan menyerap pembelajaran dengan baik. Pembelajaran menurut Asra dan Sumiati (2009: 8) merupakan kegiatan yang dilakukan di sekolah dimana siswa belajar, saling belajar, bukan hanya dari guru melainkan dari teman-teman sebayanya, sesekolah dan dari sumber belajar yang diketahuinya. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah merupakan hasil dari kerjasama antara guru, peserta didik, sumber belajar, kurikulum dan sarana pembelajaran lain.

Adanya hubungan yang baik antara setiap komponen pendidikan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang tertera pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berpikir kritis dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab maka diperlukan media dan cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Seni budaya dan prakarya merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013. Tujuan muatan pembelajaran seni budaya menurut Barmin, dkk (2015: 1) di antaranya agar siswa mampu memahami konsep, berkreaitivitas serta menghargai terhadap kemajemukan budaya dan keragaman yang ada di Indonesia serta ikut andil dalam pesatnya seni dan budaya yang sedang berkembang. Pada dasarnya, pembelajaran seni budaya dan prakarya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang berhubungan dengan seni baik itu seni musik, seni suara, seni tari, seni lukis, seni rupa, seni drama dan pembelajaran seni lainnya yang diharapkan akan mampu menggali potensi siswa.

Kurikulum 2013 saat ini sangat mengharapkan terciptanya siswa yang berkarakter. Pada kurikulum 2013 selain pengetahuan, keterampilan juga merupakan aspek yang menjadi penilaian. Untuk menguasai keterampilan tentu saja siswa harus menguasai konsep pengetahuan yang

akan diimplementasikan pada aspek keterampilan. Jika siswa terampil dalam pembelajaran maka hasil belajar juga akan meningkat. Untuk mewujudkan hal tersebut guru selalu harus berinovasi dalam menggunakan media atau alat pembelajaran dalam mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan seorang guru bisa membuat dan menggunakan alat pembelajaran dari bahan yang murah dan mudah didapat. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang sangat diperlukan sehingga tercipta atmosfir belajar yang komunikatif dan interaktif. Pendapat tersebut juga sesuai dengan kenyataan dilapangan bahwa tanpa adanya media pembelajaran maka interaksi serta hasil belajar tidak seperti yang diharapkan. Pembelajaran akan terasa monoton dan membosankan.

Kurikulum 2013 tidak hanya difokuskan untuk peningkatan hasil pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan siswa. Pada pembelajaran kurikulum 2013 muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas IV banyak sekali materi menyanyi lagu wajib nasional, lagu anak dan lagu daerah dengan not dan tempo yang beragam. Tidak sedikit di antara lagu tersebut yang tidak dikuasai oleh siswa, terutama mengenai notasi angka. Siswa masih banyak yang belum tepat dalam melafalkan not tinggi, not sedang, not rendah dan tanda lagu yang harus dinyanyikan pada sebuah lagu. Data yang diperoleh pada saat proses pembelajaran SBDP dalam menyanyikan lagu, siswa tidak antusias dan tidak semangat. Banyak lagu daerah, lagu anak maupun lagu nasional yang pelafalan notnya tidak sesuai dengan nada seharusnya. Siswa hanya mengikuti contoh dari guru ketika menyanyikan lagu tersebut tanpa mengetahui nada rendah, sedang maupun nada tinggi. Hal ini sangat memengaruhi keterampilan siswa pada pembelajaran mengetahui nada tinggi dan rendah yang terdapat pada lagu sehingga berdampak pada keterampilan menyanyi siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IVd SDN 2 Rejang Lebong, keterampilan belajar pada pembelajaran pertama nilai rata-rata hanya 63,24 rata-rata nilai ini tergolong rendah karena dari target nilai KBM 70 yang ditetapkan hanya 18 siswa yang bisa mencapai KBM.

Selebihnya 14 siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Belajar Minimal (KBM). Salah satu penyebab rendahnya nilai keterampilan membaca notasi angka dikarenakan banyaknya siswa yang tidak memahami nada rendah, sedang dan nada tinggi yang digunakan pada lagu.

Hasil belajar yang rendah karena media dan cara pengajaran yang selama ini digunakan pada pembelajaran nada tinggi, nada sedang dan nada rendah terlalu abstrak untuk dimengerti oleh siswa. Sebagian besar siswa menganggap pembelajaran materi notasi angka sama seperti pembelajaran hapalan lainnya. Siswa tidak mendengar, melihat secara langsung nada rendah, sedang dan nada tinggi yang diajarkan sehingga konsep pembelajaran mempelajari notasi angka tidak maksimal. Keterbatasan media serta fasilitas belajar seperti tidak adanya infokus dan pengeras suara di kelas membuat penulis merubah konsep pembelajaran membaca notasi angka.

Penelitian ini akan mengembangkan kreasi media pembelajaran yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa serta meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar serta memaknai nilai yang selama ini tersebar di lingkungan belajarnya. Guru sebagai fasilitator harus mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas media dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil yang diinginkan. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Eka Prihatin (2008: 55) guru merupakan pelopor dalam proses pembelajaran, kiat yang dilakukan guru pada saat pembelajaran bisa mempermudah siswa dalam mencapai apa yang dipelajarinya. Dalam pengertiannya dikaitkan dengan kondisi yang dialami di sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan media pembelajaran yang kreatif, konkret dan inovatif. Media tersebut dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat. Media Grafik Nada dengan kendali *remote control* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca notasi angka.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall (2003) yang telah dimodifikasi, (1) observasi lapangan dengan mengumpulkan informasi, (2) mengembangkan produk awal dalam bentuk media penyemprot malam, (3) evaluasi ahli dengan menggunakan teman sejawat yang berkompeter, (4) revisi produk berdasarkan masukan ahli yang digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) uji lapangan, (6) revisi produk yang dilakukan berdasarkan uji lapangan, (7) hasil penggunaan media grafik nada dengan kendali *remote control*

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Rejang Lebong sejumlah 32 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar penilaian ketrampilan memahami nada rendah, sedang dan tinggi. Penilaian menggunakan skala 1- 4 dengan penilaian skor 1 jika salah dalam membaca notasi, skor 2 jika benar tetapi ragu-ragu dalam pengucapan, skor 3 jika kurang lancar dalam membaca notasi lagu sesuai not dan mendapat skor 4 jika lancar dan tepat dalam mengucapkan notasi nada.

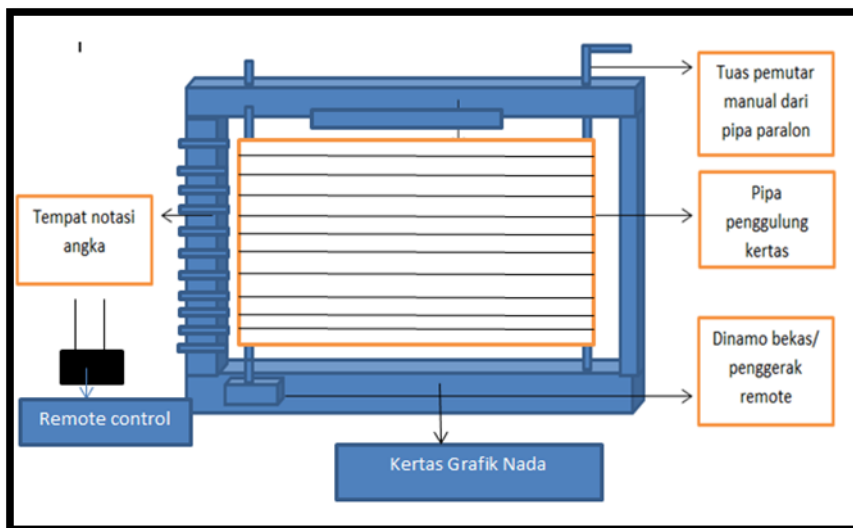
C. Hasil dan Pembahasan

Ketepatan memilih media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Jika media yang digunakan tepat dan bermakna terhadap proses pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Beberapa inovasi dan penelitian pembelajaran yang berkaitan dengan menyanyikan lagu diantaranya pernah dilakukan Sulisdiyanto (2012) dengan judul penelitian “Upaya peningkatkan keterampilan bernyanyi melalui Penggunaan Media Keyboard di SDN Kalipenten”. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi dan juga mendengarkan nada serta relevan dengan media yang sedang dikembangkan.

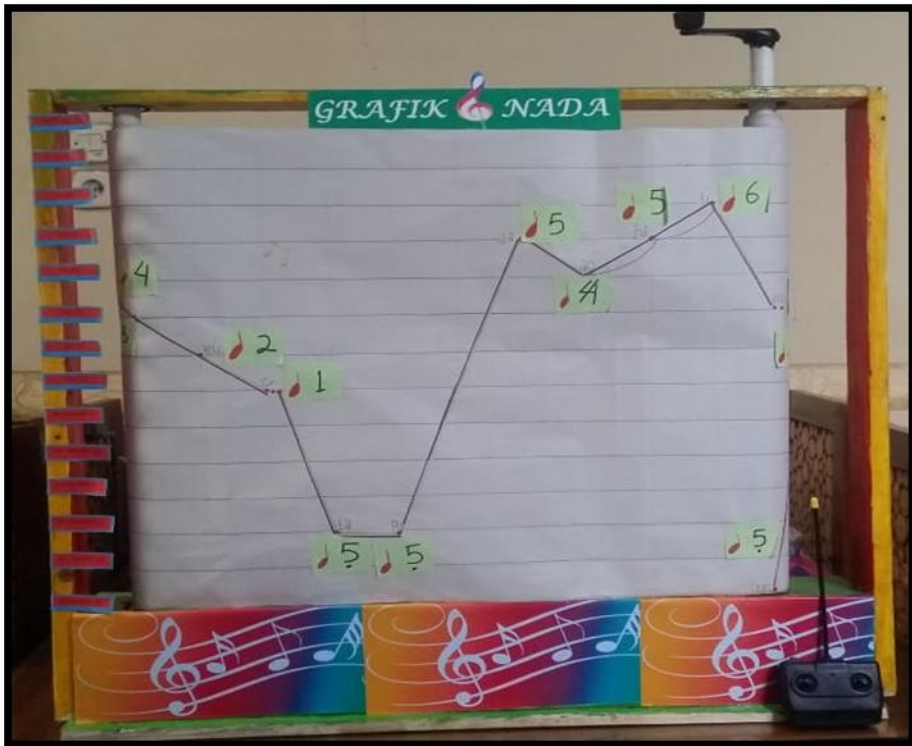
Inovasi pembelajaran mengenai pemahaman notasi dalam bernyanyi juga pernah dilakukan Arneti, Jagar Lumban dan Syailendra (2013) dengan judul penelitian “Pembelajaran Notasi Balok Melalui Metode Drill”. Hasil dari inovasi penelitian ini adalah siswa bisa

menggunakan latihan bernyanyi dalam membaca not balok dengan menggunakan tanda tempo yang tepat. Penelitian ini juga relevan dengan media yang sedang dikembangkan yaitu materi yang dipelajari mengenai membaca notasi pada sebuah lagu. Membaca notasi balok dan notasi angka merupakan satu kesatuan yang bisa dipelajari dengan media yang sedang dikembangkan.

Ide dasar diawali dengan munculnya permasalahan mengenai pemahaman nada di pembelajaran SBdP materi notasi angka. Tidak adanya media pembelajaran yang mendukung yang bisa diperdengarkan pada siswa membuat notasi angka yang akan dipelajari menjadi konsep abstrak yang tidak dipahami siswa. Untuk itulah diperlukan adanya pengembangan alat peraga. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah membuat media grafik nada dengan kendali *remote control* untuk meningkatkan keterampilan membaca notasi angka (Gambar 1 dan gambar 2)



Gambar 1. Rancangan Grafik Nada dengan Kendali *Remote Control*



Gambar 2. Grafik Nada dengan Kendali Remote Control

Cara penggunaan grafik nada dengan kendali remote control ini adalah:

- Siswa bisa berkelompok terdiri dari 5-6 siswa
- Salah satu siswa mengendalikan *remote* pemutar memutar gulungan kertas dari jarak jauh. Pemutar juga bisa dengan manual. Pemutar manual yang terletak di sebelah kanan atas bisa digunakan secara manual.
- Masing-masing siswa membaca not angka yang terletak di grafik nada.
- Notasi bisa langsung dilihat di grafik nada atau di samping kiri
- Siswa dapat membaca notasi angka sesuai dengan yang tertera di grafik nada.
- Guru membimbing dan memberi arahan apabila masih ada kesalahan dalam pengucapan nada

- Secara bergantian dan mandiri siswa bisa mengendalikan gulungan kertas sesuai dengan not di grafik nada yang telah mereka pahami.
- Jika siswa sudah memahami membaca notasi angka maka, siswa bisa langsung membaca notasi dan syair lagu.

1. Data Hasil Keterampilan Siswa

a. Data sebelum menggunakan media Grafik Nada pada pertemuan I Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dalam materi membaca notasi angka pada lagu “Tanah Airku” diperoleh data awal sebagai acuan. Pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dan hanya berpedoman pada arahan guru saja dalam menyanyikan lagu yang baru didengar siswa sangat dirasa kurang berhasil. Dari 32 siswa kelas IV hanya 56,25% siswa yang terampil dan bisa menyanyikan lagu dengan tepat. Ketuntasan belajar (KBM) 70 sangat sulit dicapai.

Penilaian nilai keterampilan siswa sebelum menggunakan media Grafik Nada dengan dengan kendali remote control judul lagu “Tanah Airku” menunjukkan dari 32 siswa kelas IV SDN 2 Rejang Lebong, hanya 14 siswa yang terampil membaca notasi angka sesuai dengan notasi rendah dan tinggi nada dengan tepat. Sedangkan 14 siswa lainnya atau 43,75% siswa mendapat nilai di bawah KBM dengan banyak sekali kesalahan dalam pelafalan not rendah dan not tinggi serta notasi sedang.

1) Data setelah menggunakan media Grafik Nada

Hasil belajar keterampilan siswa menggunakan Grafik Nada dengan notasi angka “Memandang Alam” menunjukkan dari 32 siswa, 28 siswa atau 87,5% siswa dinyatakan tuntas dan 12,5% masih belum tuntas. 4 orang siswa belum tuntas dalam pembelajaran, tetapi secara klasikal pengembangan media Grafik Nada dapat meningkatkan keterampilan membaca notasi angka bagi siswa.

2) Rekapitulasi Data Hasil Belajar Keterampilan

Data hasil rekapitulasi hasil keterampilan siswa sebelum menggunakan media Grafik Nada.

Tabel 1

Rekap Nilai Keterampilan Sebelum Menggunakan Grafik Nada

Rata-rata nilai hasil belajar keterampilan	68,20
Nilai di bawah KBM	43,75 %
Nilai di atas KBM	56,25 %

Tabel 2

Rekap Nilai Keterampilan Setelah Menggunakan Grafik Nada

Rata-rata nilai hasil belajar keterampilan	87,21
Nilai di bawah KBM	12,5 %
Nilai di atas KBM	87,5 %

2. Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Kondisi pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan grafik menunjukkan hasil sebagai berikut.

- a. Kondisi sebelum menggunakan media Grafik Nada

Tabel 3

Penyebaran Nilai Keterampilan Sebelum Menggunakan Grafik Nada dengan KBM 70

NO	Nilai	Banyak Peserta Didik	Persentase
1	33,3	2	6,25%
2	40	0	0%
3	58,3	10	31,25%
4	66,6	5	15,6%
5	75	12	37,5%
6	83,3	1	3,125%
7	91,6	2	6,25%

Berdasarkan tabel tersebut analisis nilai hasil keterampilan siswa pada kondisi sebelum menggunakan Grafik Nada sebagai berikut.

Tabel 4

Analisis nilai keterampilan Sebelum menggunakan Grafik Nada

Keterangan	Jumlah
Nilai tertinggi	91,6
Nilai terendah	33,3
Siswa yang memperoleh nilai diatas KBM	15 siswa
Siswa yang memperoleh nilai di bawah KBM	17 siswa

b. Kondisi setelah menggunakan Grafik Nada

Tabel 5

Penyebaran nilai keterampilan setelah menggunakan Grafik Nada dengan KBM 70

NO	Nilai	Banyak Peserta Didik	Persentase
1	33,3	0	0%
2	40	0	0%
3	58,3	0	0%
4	66,6	4	12,5%
5	75	4	12,5%
6	83,3	8	25%
7	91,6	16	50%

Berdasarkan tabel tersebut analisis nilai hasil keterampilan siswa pada kondisi setelah menggunakan Grafik Nada sebagai berikut.

Tabel 6

Analisis Nilai keterampilan Setelah menggunakan Grafik Nada

Keterangan	Jumlah
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	66,6
Siswa yang memperoleh nilai diatas KBM	28 siswa
Siswa yang memperoleh nilai di bawah KBM	4 siswa

Peningkatan hasil belajar keterampilan membaca notasi angka pada siswa kelas IV SDN 2 Rejang Lebong sebelum dan sesudah penggunaan Grafik Nada dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7
Perbandingan Nilai Keterampilan Sebelum dan Setelah
Menggunakan Media

Keterangan	Sebelum Menggunakan Grafik Nada	Setelah Menggunakan Grafik Nada
Rata-rata	68,20	87,21
Ketuntasan klasikal	56,25%	87,50%

Pada Tabel 7 rata-rata nilai belajar pada pembelajaran mengalami peningkatan. Pada pertemuan sebelum menggunakan media nilai keterampilan rata-rata siswa 68,20, setelah menggunakan media Grafik nada mengalami peningkatan menjadi 87,21.

Ketuntasan siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan. Pada pembelajaran sebelum menggunakan media Grafik Nada dari 32 siswa hanya 56,25% siswa atau sejumlah 18 siswa tuntas. Pada pembelajaran setelah menggunakan Grafik Nada keterampilan siswa meningkat menjadi 28 siswa atau 87,5% . Hal ini menunjukkan media Grafik Nada sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca notasi angka. Sesuai dengan pendapat Arif S Sadiman (2007) bahwa media dapat mentransfer atau menyampaikan pesan pembelajaran dari guru ke siswanya, dari penyampai pesan kepada penerima pesan. Berdasarkan data yang diperoleh dengan demikian media Grafik Nada dapat direkomendasikan sebagai media yang dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyanyikan lagu.

c. Data Hasil Belajar Ditinjau dari Aspek Psikomotorik, Kognitif, dan Afektif yang Dicapai Siswa

1) Aspek Psikomotorik

Ditinjau dari aspek psikomotorik, penggunaan media Grafik Nada dengan kendali *remote control* dapat mengaktifkan penggunaan fisik siswa. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran. Siswa mencoba mengendalikan *remote control* dan bersuara untuk mengeluarkan nada pada saat membaca notasi angka.

2) Aspek Kognitif

Dari aspek kognitif, siswa berpikir untuk membuat dan membaca notasi angka dengan tepat. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media Grafik Nada dengan kendali *remote control* siswa dituntut untuk memperhatikan grafik, naik turun grafik serta notasi angka mana yang akan dibaca. Media Grafik Nada juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman siswa dalam membaca notasi angka.

3) Aspek Afektif

Pengembangan Grafik Nada dengan kendali *remote control* dapat meningkatkan kemandirian, serta semangat siswa dalam mempelajari materi membaca notasi angka. Terbukti pada saat pembelajaran 32 orang siswa sangat antusias dan saling bekerjasama dalam mempelajari materi membaca notasi angka. Media Grafik Nada juga dilengkapi dengan keterampilan abad 21 yang dapat meningkatkan cara berpikir kritis pada siswa kelas IV SDN 2 Rejang Lebong

d. Validasi Ahli

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media grafik nada dengan kendali *remote control* dapat digunakan pada pembelajaran membaca notasi angka. Dilihat dari aspek kemudahan, bahan dan prosedur pembuatan, keterbaharuan serta keterampilan abad 21, media grafik nada dengan kendali *remote control* memenuhi kriteria tersebut. Dari analisis data menunjukkan bahwa media grafik nada dengan kendali *remote control* sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca nada, dikarenakan selain dapat sambil bermain siswa dapat berpikir kritis untuk membaca grafik sehingga berdampak positif terhadap hasil keterampilan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Arif S. Sadiman (2008: 7) yang menyatakan bahwa peningkatan media dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari setiap proses pembelajaran yang dipelajari.

D. Penutup

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Media Grafik Nada dengan kendali *Remote Control* dapat meningkatkan keterampilan membaca notasi angka rendah, notasi angka sedang dan notasi angka tinggi. Terbukti data hasil keterampilan siswa yang ada di kelas IV SDN 2 Rejang Lebong. Pertemuan sebelum menggunakan Grafik Nada rata-rata nilai keterampilan cukup dan meningkat pada pertemuan setelah menggunakan media Grafik Nada menjadi sangat baik. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal pertemuan sebelum menggunakan media Grafik Nada hanya sebagian kecil siswa dan meningkat setelah menggunakan media Grafik Nada dengan kendali *remote control*.

Hasil observasi penelitian memperlihatkan bahwa keunggulan Media Grafik Nada dengan kendali *remote control*, yaitu (1) dapat meningkatkan rasa percaya diri serta kemandirian siswa dalam belajar; (2) media ini juga mudah diaplikasikan dan diduplikasi oleh guru lain; (3) dengan menggunakan *remote control* media Grafik Nada dapat meningkatkan keterampilan abad 21 bagi siswa; dan (4) media Grafik Nada dengan kendali *remote control* dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik siswa.

Penelitian ini dapat dikembangkan dengan peralatan lainnya atau penambahan fungsi lainnya dari media grafik nada dengan kendali *remote control* ini sehingga dapat membantu pembelajaran siswa sekolah dasar dalam mengenal nada rendah, sedang dan tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak, khususnya Kepala Sekolah dan para guru di SDN Rejang Lebong yang telah memberkan motivasi dan bantuan sehingga karya ilmiah ini dapat saya selesaikan dengan baik.

Daftar Referensi

- Abtahi, M., & Battell, C. (2017). Integrate Social Justice Into the Mathematics Curriculum in Learning. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 101-114. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.123.
- Arneti, Jagar L.T, Syailendra. (2013). "Pembelajaran Notasi Balok Melalui Metode Drill Di SMP Negeri 1 Sungai Sariak Kabupaten Padangpariaman" dalam *Jurnal Sendra Tasik*, Vol 1 No 3 hal 54-61.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asra & Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung:Wacana Prima.
- Barmin, dkk. (2015). *Seni Budaya dan Keterampilan*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Borg & Gall. (2003). *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas.
- Restian, A. (2017). *Buku Inovasi Pembelajaran Musik Untuk Anak Negeri Indonesia di SD*. Malang: Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sadiman, Arif S dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322.
- Sulisdiyanto. (2012). *Upaya Peningkatan Keterampilan Bernyanyi Melalui Penggunaan Media Keyboard di SDN Kalipenten*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri .
- Vitoria, L., & Monawati, M. (2016). Improving Students' Problem Solving Skill in Mathematics Through Writing. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 231-238. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.100.