

FILSAFAT MATEMATIKA SEBAGAI PEMBENTUKAN KARAKTERISTIK PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nyoman Gita^{1*)}, Cinthya Bella²
¹Pendidikan Matematika
²Manajemen
*) cinthyabela123@gmail.com

Abstrak

Tujuan dibuatnya artikel ini yaitu untuk bisa mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Media Pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat penyampaian materi dalam pengajaran lebih menarik, tidak bosan, membuat siswa yang menerima lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Filsafat Matematika memiliki peran dalam pembentukan karakteristik proses pembelajaran matematika agar dapat menyesuaikan peran serta fungsi media pembelajaran itu sendiri sehingga berfungsi dengan baik. Media-media pembelajaran itu sendiri selalu berkaitan dengan cara penyampain materi. Seorang pemerhati atau guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan.

Kata Kunci: filsafat matematika, pembentukan karakteristik dan media pembelajaran

PENDAHULUAN

Kehidupan kita saat ini tidak luput dari matematika (Saputra & Febriyanto, 2019). Matematika sangat penting untuk kemajuan teknologi saat ini (Saputra & Pasha, 2021). Sama halnya dengan filsafat, filsafat sangat berpengaruh untuk perkembangan teknologi (Yuliza Putri, 2021). Filsafat matematika menjadi landasan untuk dapat memberikan pemahaman matematika itu sendiri agar dapat kita pahami dalam kehidupan manusia (Utami & Dewi, 2020). Pembelajaran matematika bukan hanya merupakan orientasi pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan segala kegiatan dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung (Fatimah et al., 2020). Sehingga mahasiswa pendidikan matematika tidak hanya mampu menyelesaikan soal-soal dalam matematika, tetapi juga harus mampu memberikan penjelasan materi dan interpretasi terhadap apa yang ia pelajari selama kegiatan belajar-mengajar (Maskar & Dewi, 2020).

Belajar matematika juga merupakan suatu pembentukan pada pola pikir yang dalam pemahaman menjelaskan suatu pengertian yang ada dalam penalaran di suatu hubungan antara pengertian (Maskar et al., 2020). Mahasiswa juga diharapkan untuk dapat menggunakan materi matematika ke dalam kehidupan sehari-hari (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Untuk itu dalam mengatasi suatu permasalahan rendahnya kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap filsafat dan sejarah matematika, mahasiswa perlu adanya model pembelajaran yang pastinya inovatif serta efektif agar dapat mendorong mahasiswa di dalam kelas meskipun kegiatan tersebut daring (Ulfa et al., 2016) (Fatimah et al., 2021). Salah satu solusi membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran matematika adalah menggunakan pembelajaran e-learning (Utami & Ulfa, 2021). Guru di berbagai

negara mulai menggunakan e- learning dalam pendidikan dan pengajaran untuk siswa selama periode ini (Siwi & Puspaningtyas, 2020).

Proses dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa tertarik dan menujung pembelajaran matematika itu sendiri (Very & Pasha, 2021). Dalam rangkaian proses pembelajaran di dalamnya tidak hanya melibatkan guru dan siswa tetapi juga melibatkan sumber-sumber belajar baik yang sudah tersedia dan sengaja dibuat oleh guru (Putri Sukma Dewi, 2018). Sumber belajar yang berupa media pembelajaran dibuat oleh guru untuk menunjang pembelajaran dan membangun suasana baru dalam aktivitas belajar siswa (Anderha & Maskar, 2021). Pengembangan media pembelajaran tentunya diperlukan pendekatan yang akan dapat membentuk karakteristik media, sesuai dengan tujuan praktis yang diharapkan (Wulantina & Maskar, 2019c) (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b). Pendekatan dalam filsafat ilmu dan pendidikan menjadi faktor yang sangat penting untuk mengarahkan orientasi pembuatan media pembelajaran (Aldino & Ulfa, 2021). Seperti dalam pembelajaran matematika yang cenderung menggunakan media sebagai sarana bantuan untuk membantu menggambarkan konsep abstrak agar mudah dipahami (Saputra, Darwis, et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar (Saputra & Permata, 2018). Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran (Putri Sukma Dewi & Sintaro, 2019). Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar (P S Dewi, 2021). Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Wulantina & Maskar, 2019a). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Maskar, 2020). Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (Fatimah & Puspaningtyas, 2020). Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Aldino et al., 2021).

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media grafis termasuk media visual sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sugama Maskar, n.d.). Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021a). Contoh media grafis adalah gambar, foto dan grafik (Maskar, 2018). Media tiga dimensi adalah media dalam bentuk model seperti: Model penampang dan model susun (Efendi et al., 2021). Model proyeksi seperti: slide, film strips dan penggunaan OHP (Puspaningtyas, 2019b). Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Puspaningtyas, 2019a).

Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Setiawansyah et al., 2020). Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan (Puspaningtyas & Dewi, 2020) (Mandasari et al., n.d.). Di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri (Ulfa, 2018) (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitasnya (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021). Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama (Saputra, Pasha, et al., 2020). Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang (Darwis et al., 2020). Sesuai dengan tujuan yang dicapai media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan dan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Megawaty, Alita, et al., 2021) (Putri Sukma Dewi & Septa, 2019).

METODE

Pada artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan (Wulantina & Maskar, 2019b). Studi kepustakaan adalah kegiatan membaca sejumlah buku atau referensi (Maskar & Anderha, 2019). Tujuannya untuk mengetahui pembahasan lebih mendalam mengenai suatu topik atau tema (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a). Studi kepustakaan itu sendiri merupakan suatu metode dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber perpustakaan (Maskar et al., 2021). Objek yang diambil adalah buku-buku dan jurnal yang masih berkaitan dengan filsafat, matematika, pendidikan, media pembelajaran yang relevan dengan judul (Puspaningtyas, n.d.). Penelitian dengan metode ini berfokus dan mempelajari literatur yang berhubungan dengan objek Permasalahan yang kita bahas dan teliti, melalui referensi yang kita cari untuk digunakan sebagai landasan teori (Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021b). Referensi-referensi itu juga dilakukan sintesis yaitu kita mendeskripsikan kembali y pendapat atau teori yang termuat dalam sumber-sumber referensi yang selanjutnya disajikan dengan penulisan kita sendiri (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Filsafat Matematika

Filsafat berasal dari kata bahasa Yunani yaitu *Philoshopia* yang merupakan gabungan dari kata *philos* yang berarti sahabat atau kekasih pengetahuan dan *sophia* yang berarti kebijaksanaan. Jadi filsafat dapat diartikan sebagai kearifan dan kebijaksanaan terhadap sahabat pengetahuan. Thales mempersoalkan asal mula, sifat alami, dan struktur dari jagat raya. Satuan pengetahuan dikenali sebagai kosmologi, yang disebut juga awalnya sebagai filsafat alam. Filsafat sebagai bentuk usaha manusia memahami secara mendalam tentang sesuatu, yaitu istilah yang berasal dari Greek, yaitu $\phi\lambda\omicron\sigma\phi\alpha$ (baca *philosophia*) bermakna cinta kebijaksanaan, kajian persoalan umum dan mendasar terhadap keberadaan, pengetahuan, nilai, alasan, pikiran, dan bahasa.

Hubungan Pendidikan Dengan Filsafat

Berdasarkan konsep keberadaan, sebagai ilmuwan, Thales telah memahami bahwa bulan bersinar karena memantulkan cahaya dari matahari. Secara tidak langsung, ini

mengungkapkan bahwa matematika dan filsafat hadir berbarengan. Pembelajaran matematika harus terhubung dengan realitas, terdapat pada kehidupan sehari-hari dan dekat anak-anak serta relevan dengan nilai yang terdapat pada masyarakat. Pemodelan matematika tidak dapat menangani masalah yang berubah secara tiba-tiba, oleh karena itu pendekatan matematika pada dunia nyata cenderung bersifat kasar.

Pendidikan matematika adalah kajian mengenai sejarah matematika yang di dalamnya mencakup sifat dasar, psikologi, proses belajar siswa, dan cara mengajar guru serta tujuan yang diharapkan dari pembelajaran matematika. Secara umum terdapat beberapa kajian yang terkait dengan pendidikan matematika yaitu : 1) sifat dasar matematika; 2) sejarah perkembangan matematika; 3) psikologi belajar matematika; 4) teori pembelajaran matematika; 5) pengembangan kurikulum matematika; dan 6) implementasi kurikulum matematika. Belajar matematika adalah proses didukung membentuk pengertian. Belajar matematika bukan hanya meniru dan melakukan refleksi atas teori yang dipelajari tetapi juga membentuk pengertian.

Media Pembelajaran Matematika

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian dari peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Materi pelajaran harus didesain lebih sistematis, psikologis dan memperhatikan prinsip-prinsip belajar dalam rangka mengefektifkan pembelajaran. Akan tetapi perlu diupayakan agar media tersebut tetap menyenangkan dan memberikan pengalaman yang mengasyikkan. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Ada media yang langsung dapat dimanfaatkan oleh guru (media by utilization) dan ada juga media yang dirancang oleh guru (media by design). Menurut Weisgerber penggunaan media dapat meningkatkan kesempatan belajar bagi anak. Penggunaan media sangat penting untuk mengefektifkan aplikasi sistem pembelajaran.

Filsafat Matematika Sebagai Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran pasti berkaitan dengan teknologi. Pemamfaatan teknologi yang baik akan menghasilkan proses media pembelajaran yang baik. Tak hanya itu cara penyampaian dari media yang dihasilkanpun sangat berpengaruh dalam memaksimalkan fungsi media itu sendiri. Berdasarkan pengelompokannya, masing-masing media pembelajaran matematika memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan fungsi media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dibuat untuk memancing kemampuan yang terkait dengan indera baik berupa penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, ataupun penciuman. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran matematika, maka akan lebih dominan menggunakan media yang berupa kombinasi dari tulisan, audio dan visual. Filsafat ilmu dan pendidikan memiliki peran yang besar dalam membentuk karakteristik media pembelajaran matematika.

Pengembangan media pembelajaran matematika memerlukan pendekatan filsafat ilmu dan pendidikan yang terdiri dari pendekatan ontologis, epistemologis, dan aksiologi. Secara

ontologis, pengembangan media pembelajaran matematika dapat didasarkan pada pengalaman atau dalam hal ini evaluasi terhadap proses pembelajaran matematika yang sudah dilaksanakan sebelumnya, termasuk hasil belajar keseluruhan siswa. Media Pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat penyampaian materi dalam pengajaran lebih menarik, tidak bosan, membuat siswa yang menerima lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran itu sendiri dapat disesuaikan dengan objek atau siswa yang diajar. Dapat menyesuaikan agar peran serta fungsi media pembelajaran itu sendiri dapat berfungsi dengan baik. Media-media pembelajaran itu sendiri selalu berkaitan dengan cara penyampain materi. Seorang pemateri atau guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam rangkaian proses pembelajaran di dalamnya tidak hanya melibatkan guru dan siswa tetapi juga melibatkan sumber-sumber belajar baik yang sudah tersedia dan sengaja dibuat oleh guru. Sumber belajar yang berupa media pembelajaran dibuat oleh guru untuk menunjang pembelajaran dan membangun suasana baru dalam aktivitas belajar siswa. Pendekatan dalam filsafat ilmu dan pendidikan menjadi faktor yang sangat penting untuk mengarahkan orientasi pembuatan media pembelajaran, seperti dalam pembelajaran matematika yang cenderung menggunakan media sebagai sarana bantuan untuk membantu menggambarkan konsep abstrak agar mudah dipahami.

REFERENSI

- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization of Lampung Batik Production Using the Simplex Method. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/barekengvol15iss2pp297-304>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pendemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Dewi, P S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1332–1340. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/572>
- Dewi, Putri Sukma. (2018). Efektivitas pendekatan open ended ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prisma*, 7(1), 11–19.
- Dewi, Putri Sukma, & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Dewi, Putri Sukma, & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.

- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 9(2), 116–126.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Fatimah, C., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika di MAN 1 Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 8(4), 250–260.
- Fatimah, C., Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1–6.
- Mandasari, B., Suprayogi, M., Maskar, S., Mat, M. P., Mahfud, I., & Oktaviani, L. (n.d.). *FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN*.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Maskar, S. (2020). Maximum Spanning Tree Graph Model: National Examination Data Analysis of Junior High School in Lampung Province. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 375–378.
- Maskar, S., & Anderha, R. R. (2019). Pembelajaran transformasi geometri dengan pendekatan motif kain tapis lampung. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 40–47.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.
- Maskar, S., Dewi, P. S., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154–166.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021a). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021b). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

- Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT DALAM GOOGLE CLASSROOM. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18–25.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.
- Puspaningtyas, N. D. (n.d.). *THE PROFILE OF STUDENTS' LATERAL THINKING IN SOLVING MATHEMATICS OPEN-ENDED PROBLEM IN TERMS OF LEARNING STYLE DIFFERENCES. LEARNING.*
- Puspaningtyas, N. D. (2019a). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–30.
- Puspaningtyas, N. D. (2019b). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80–86.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 703–712.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020a). IMPROVING STUDENTS LEARNING OUTCOMES IN BLENDED LEARNING THROUGH THE USE OF ANIMATED VIDEO. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020b). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137–140.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2021). Students' Attitudes towards the Use of Animated Video in Blended Learning. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171–181.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–334.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 661–665.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2),

89–95.

- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). PENERAPAN MEDIA PEMBEBELAJARAN KOGNITIF DALAM MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS MENGGUNAKAN VIDEO DI ERA 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.
- Ulfa, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (TAPPS) dengan Pendekatan Saintifik ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 345–353.
- Ulfa, M., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (Tapps) Dan Teams Assisted Individualization (Tai) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- Ulfa, M., & Puspaningtyas, N. D. (2020). The Effectiveness of Blended Learning Using A Learning System in Network (SPADA) in Understanding of Mathem. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 47–60.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Utami, Y. P., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Perkuliahan Daring Filsafat dan Sejarah Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 82–89.
- Very, V. H. S., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1).
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019a). Development Of Mathematics Teaching Material Based On Lampungnese Ethomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics. *Development of Material Based on Lampungnese Etnomatematics*, 9(9), 2.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019c). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.
- Yuliza Putri, N. D. P. (2021). *PERANAN E-LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 2(2), 44–49.