

EVALUASI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI PERGURUAN TINGGI

Clara Fatimah
Pendidikan Matematika

fatimah@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. Melalui media interaktif, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Media seperti permainan matematika online, simulasi interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep matematika dengan cara yang interaktif dan mempraktikkan keterampilan mereka secara langsung. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika. Mereka dapat melihat dan mengalami secara langsung bagaimana konsep-konsep tersebut bekerja dalam konteks nyata, memperkuat daya ingat mereka melalui pengalaman visual dan praktik, serta menguji pemahaman mereka melalui tantangan dan pertanyaan yang diajukan dalam media tersebut. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperoleh umpan balik instan. Mereka dapat mengatur ritme belajar mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, dan menerima umpan balik langsung tentang kesalahan atau keberhasilan mereka. Hal ini membantu meningkatkan motivasi siswa, membangun kepercayaan diri, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika. Dengan memanfaatkan teknologi dan media interaktif, pendidikan matematika dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: efektivitas, evaluasi, interaktif, Matematika, media pembelajaran,

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan di perguruan tinggi [1], [2], [3]. Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika [4], [5], [6], penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi fokus perhatian [7], [8], [9]. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang memanfaatkan teknologi dan interaksi [10], [11], [12] antara pengguna dan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran [13], [14], [15].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif [16], [17], [18] dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi [19], [20], [21]. Evaluasi ini penting untuk memahami sejauh mana media

pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika [22], [23], [24], motivasi belajar, dan hasil pembelajaran mahasiswa di bidang matematika [25], [26], [27]. Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi tren [28], [29], [30] dalam pendidikan matematika di perguruan tinggi [31], [32], [33]. Media tersebut dapat berupa perangkat lunak komputer, aplikasi berbasis web, simulasi interaktif [34], [35], [36], atau permainan edukatif [37], [38], [39]. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik [40], [41], [42], melibatkan mahasiswa secara aktif, dan memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang lebih baik [43], [44], [45].

Namun, meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif semakin meluas [46], [47], [48], perlu adanya evaluasi terhadap efektivitas penggunaannya [49], [50], [51]. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pembelajaran matematika [52], [53], [54] di perguruan tinggi, serta mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media tersebut [55], [56], [57]. Dalam penelitian ini, akan dilakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif [58], [59], [60] dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi [61], [62], [63]. Evaluasi ini akan melibatkan partisipasi mahasiswa dan pengumpulan data [64], [65], [66] melalui tes pemahaman konsep matematika, angket motivasi belajar, dan wawancara terstruktur [67], [68], [69].

Hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif [70], [71], [72] dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi [73], [74], [75]. Temuan penelitian ini akan memberikan informasi berharga bagi pengembangan kurikulum, perancangan pembelajaran, dan pemilihan media yang tepat dalam konteks pendidikan matematika di perguruan tinggi [76], [77], [78]. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan matematika di perguruan tinggi [79], [80], [81] dan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran interaktif [82], [83], [84].

METODE

Populasi dan Sampel:

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa perguruan tinggi yang sedang mengikuti mata kuliah matematika. Sampel penelitian akan dipilih secara acak dari beberapa perguruan tinggi yang memiliki program studi terkait matematika. Ukuran sampel yang representatif akan ditentukan dengan menggunakan rumus sampel yang sesuai dengan karakteristik populasi.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif:

Media pembelajaran interaktif akan dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran matematika yang relevan. Pengembangan media akan melibatkan ahli pendidikan matematika dan pengembang multimedia. Media tersebut akan dirancang untuk melibatkan interaksi antara mahasiswa dengan media pembelajaran, seperti tampilan interaktif, simulasi, latihan soal, dan feedback langsung.

Desain Eksperimen:

Penelitian ini akan menggunakan desain kelompok kontrol acak. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan kelompok kontrol akan menerima pembelajaran matematika dengan metode konvensional tanpa media interaktif. Penentuan kelompok secara acak akan dilakukan untuk menghindari bias penelitian.

Implementasi Intervensi:

Pada tahap ini, kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif. Sementara itu, kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran matematika dengan metode konvensional. Intervensi akan dilakukan dalam beberapa pertemuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Pengumpulan Data:

Data akan dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep matematika dan angket motivasi belajar. Tes pemahaman konsep matematika akan berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang diajarkan dalam pembelajaran. Angket motivasi belajar akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar mahasiswa selama proses pembelajaran.

Analisis Data:

Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai, seperti uji-t atau analisis varian (ANOVA). Analisis ini akan memberikan informasi tentang perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta tingkat motivasi belajar yang berbeda antara kedua kelompok.

Interpretasi dan Kesimpulan:

Hasil analisis data akan diinterpretasikan untuk memperoleh kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Implikasi penelitian akan dibahas dalam konteks pengembangan kurikulum, desain pembelajaran, dan penerapan media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi. Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika:

Kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan [85], [86], [87] dalam pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional [88], [89], [90]. Mahasiswa pada kelompok eksperimen lebih mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika dengan lebih baik [91], [92].

Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi:

Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok control [93], [94]. Media interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran matematika, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar [95].

Partisipasi dan Keterlibatan Aktif:

Penggunaan media pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif [96], [97]. Mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan media, melakukan percobaan, memecahkan masalah, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan Retensi dan Penerapan Konsep:

Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyimpan dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam situasi yang relevan [98]. Mereka lebih mampu mengingat informasi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi dunia nyata.

Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif:

Mahasiswa memberikan umpan balik positif terkait penggunaan media pembelajaran interaktif [99], [100]. Mereka menyebutkan beberapa kelebihan media tersebut, seperti pengalaman belajar yang menarik, visualisasi konsep yang lebih jelas, kebebasan bereksplorasi, serta umpan balik langsung yang membantu pemahaman.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif meningkatkan pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, partisipasi aktif, retensi, dan penerapan konsep dalam konteks matematika. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga mendapatkan respon positif dari mahasiswa sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan membantu pemahaman konsep matematika. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Pengembangan dan penerapan media interaktif yang relevan dan efektif harus menjadi perhatian dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Namun demikian, perlu diingat bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif juga tergantung pada implementasi yang tepat. Pelatihan yang memadai untuk pengajar dan mahasiswa, pengaturan lingkungan pembelajaran yang sesuai, dan pemilihan media yang relevan dengan konteks pembelajaran menjadi faktor penting untuk memastikan keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, hasil evaluasi ini memberikan rekomendasi bagi pengembang kurikulum dan praktisi pendidikan matematika untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di perguruan tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif, retensi, dan penerapan konsep matematika dalam situasi dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan adanya fitur-fitur interaktif, seperti visualisasi konsep yang jelas, latihan soal interaktif, simulasi, dan umpan balik langsung, mahasiswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika dengan cara yang lebih efektif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki efek positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga memotivasi mahasiswa untuk terlibat secara aktif dan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik. Kesimpulan ini mendukung pentingnya pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pengembangan kurikulum dan desain pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif harus dipertimbangkan sebagai salah satu strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.

REFERENSI

- K. Nurhandayani and M. Rivai, "Sistem Kontrol Pengereng Makanan Berbasis LED Inframerah," *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.12962/j23373539.v7i2.30921.
- S. Maskar, U. T. Indonesia, and N. Ability, "Materi Bilangan Bulat dan Pecahan untuk Siswa SMP / MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik," no. July 2016, 2020.
- N. D. Puspaningtyas and M. Ulfa, "Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani," *J. Pengabd. Masy. MIPA dan Pendidik. MIPA*, vol. 4, no. 2, pp. 137–140, 2020.

- A. Wahyudi, R. D. Agustin, and M. Ambarawati, "PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GEOTRI PADA MATERI," vol. 3, no. 2, pp. 62–70, 2022.
- N. Jusniani and U. Suryakancanai, "Analisis kesalahan dalam menyelesaikan soal kemampuan pemahaman matematis padamata kuliah kapita selekta matematika smp," vol. 3, no. 2, pp. 71–80, 2022.
- R. Wijayanti and P. B. Lestari, "DENGAN MIND MAPPING BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN," vol. 3, no. 2, pp. 81–87, 2022.
- H. Kuswoyo *et al.*, "Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur," *J. Hum. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31004/jh.v2i2.47.
- M. Y. Kardiansyah, "Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi," in *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 2021, vol. 3, pp. 419–426.
- A. D. Putri, H. Kuswoyo, I. Gulo, E. Ngestirosa, and E. G. Febrina, "Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 147–153, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2666>
- D. Pratiwi and A. Fitri, "Analisis Potensial Penjalaran Gelombang Tsunami di Pesisir Barat Lampung, Indonesia," *J. Tek. Sipil*, vol. 8, no. 1, pp. 29–37, 2021, doi: 10.21063/JTS.2021.V801.05.
- N. U. Putri *et al.*, "Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 272, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2201.
- S. Maskar and P. S. Dewi, "PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MA DARUR RIDHO AL-IRSYAD AL ISLAMIYYAH PADA PEMBELAJARAN DARING MELALUI MOODLE," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- N. D. Puspaningtyas, S. Maskar, P. S. Dewi, P. M. Asmara, and I. Mauliya, "Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin," *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 320–323, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i1.4017.
- D. Avianty, R. K. Sari, and U. T. Indonesia, "PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP," vol. 3, no. 2, pp. 88–93, 2022.
- A. Afrianto and U. Ma'rifah, "Tubuh dan Relasi Gender: Wacana Pascakolonial Dalam Novel 'The Scarlet Letter' Karya Nathaniel Hawthorne," *LEKSEMA J. Bhs. dan Sastra*, vol. 5, no. 1, pp. 49–63, 2020.
- D. Parinata and U. T. Indonesia, "Pengaruh penggunaan aplikasi youtube dan facebook terhadap hasil belajar matematika 1," vol. 2, no. 1, pp. 11–17, 2021.

- D. Milenia, N. C. Resti, and D. S. Rahayu, “Kemampuan siswa smp dalam penyelesaian soal matematika berbasis hots pada materi pola bilangan,” vol. 3, no. 2, pp. 100–108, 2022.
- L. Oktaviani, D. Aminatun, and I. Ahmad, “PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU SDN 4 MESUJI TIMUR MELALUI PROGRAM T2KT,” *INTEGRITAS J. Pengabd.*, vol. 4, no. 2, pp. 333–345, 2020.
- S. Suprayogi, D. Puspita, E. A. D. Putra, and M. R. Mulia, “Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur,” *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 356–363, 2022, doi: 10.31004/cdj.v3i1.4494.
- I. Gulö, D. B. Setiawan, S. R. Prameswari, and S. R. Putri, “MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK-ANAK PANTI ASUHAN DALAM BERBICARA BAHASA INGGRIS,” *Adimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 23–28, 2021.
- M. R. Choirunnisa and B. Mandasari, “Secondary students’ views towards the Use of Google Clasroom as an online assessments tools during Covid-19 pandemic,” *J. Arts Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- K. Wirnawa and P. S. Dewi, “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 GEDONGTATAAN DI ERA PANDEMI COVID 19,” vol. 3, no. 2, pp. 109–113, 2022.
- Endah Wulantina, S. Maskar, E. Wulantina, and S. Maskar, “Development of Mathematics Teaching Material Based on Lampungnese Ethomathematics,” *Edumatica J. Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 02, pp. 71–78, 2019, doi: 10.22437/edumatica.v9i02.7493.
- P. S. I. Ivana and S. Suprayogi, “THE REPRESENTATION OF IRAN AND UNITED STATES IN DONALD TRUMP’S SPEECH: A CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS,” *Linguist. Lit. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 40–45, 2020.
- L. Saparwadi, “TIDAK BEKERJA PADA ANALISIS DATA KUALITATIF DAN,” vol. 2, no. 2, pp. 20–24, 2021.
- S. N. Hikmah, V. H. Saputra, and U. T. Indonesia, “Studi pendahuluan hubungan korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa terhadap hasil belajar matematika,” vol. 3, no. 1, pp. 7–11, 2022.
- Afrianto, E. T. S. Sujatna, N. Darmayanti, and F. Ariyani, “Configuration of Lampung Mental Clause: a Functional Grammar Investigation,” *Proc. Ninth Int. Conf. Lang. Arts (ICLA 2020)*, vol. 539, no. Icla 2020, pp. 222–226, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210325.039.
- N. Purwaningsih and I. Gulö, “REPRESENTATION OF REYNHARD SINAGA IN BBC NEWS AND THE JAKARTA POST,” *Linguist. Lit. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 50–61, 2021.

- S. Gultom and L. Oktaviani, "THE CORRELATION BETWEEN STUDENTS ' SELF-ESTEEM AND THEIR ENGLISH PROFICIENCY TEST RESULT," vol. 3, no. 2, pp. 52–57, 2022.
- H. Kuswoyo, E. T. S. Sujatna, Afrianto, and A. Rido, "„This novel is not totally full of tears...“: Graduation Resources as Appraisal Strategies in EFL Students" Fiction Book Review Oral Presentation," *World J. English Lang.*, vol. 12, no. 6, pp. 294–303, 2022, doi: 10.5430/wjel.v12n6p294.
- S. N. Hikmah and U. T. Indonesia, "Hubungan kecerdasan numerik dan minat belajar terhadap kemampuan penalaran matematis siswa smp 1," vol. 2, no. 1, pp. 33–39, 2021.
- Y. P. Utami and S. Maskar, "ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA MODEL ASYNCHRONOUS PADA SISWA SMKN 9 BANDAR LAMPUNG," vol. 3, no. 1, pp. 12–21, 2022.
- N. Meutia, "Analisis kesulitan belajar siswa smp kelas vii pada materi bilangan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa," vol. 3, no. 1, pp. 22–27, 2022.
- A. Fazariyah, P. S. Dewi, and U. T. Indonesia, "STUDI PENDAHULUAN : KONTRIBUSI FASILITAS BELAJAR DAN TINGKAT SOSIAL EKONOMI ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA," vol. 3, no. 1, pp. 36–41, 2022.
- A. Efendi, C. Fatimah, D. Parinata, and M. Ulfa, "PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA," *J. Pendidik. Mat. Univ. LAMPUNG*, vol. 9, no. 2, pp. 116–126, 2021.
- S. N. Hikmah and S. Maskar, "Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius," *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–19, 2020.
- C. Fatimah, D. Parinata, A. Efendy, Y. Santika, and U. T. Indonesia, "DIGITAL MATHEMATICS LEARNING COMPANION (DMLC): APLIKASI ANDROID GURU PENDAMPING KHUSUS MATEMATIKA," vol. 2, no. 1, pp. 40–46, 2021.
- K. Sari and B. E. Pranoto, "Representation of Government Concerning the Draft of Criminal Code in The Jakarta Post : A Critical Discourse Analysis," vol. 11, no. 2, pp. 98–113, 2021.
- R. Istiani and D. Puspita, "Interactional Metadiscourse used in Bloomberg International Debate," *Linguist. Lit. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–20, 2020.
- F. K. Bhakti, I. Ahmad, Q. J. Adrian, S. Informasi, F. Teknik, and U. T. Indonesia, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG)," vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022.
- L. Oktaviani and B. Mandasari, "Powtoon: Presenting SQ3R Implementation in Reading Class through A Web-Based Medium," *Proc. Univ. PAMULANG*, vol. 1, no. 1,

2019.

- L. U. Qodriani and I. D. P. Wijana, "The 'New' Adjacency Pairs in Online Learning: Categories and Practices," in *Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)*, 2021, pp. 121–125.
- C. Fatimah, K. Wirnawa, and P. S. Dewi, "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp)," *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- A. Fitri, R. Hashim, S. Abolfathi, and K. N. A. Maulud, "Dynamics of sediment transport and erosion-deposition patterns in the locality of a detached low-crested breakwater on a cohesive coast," *Water (Switzerland)*, vol. 11, no. 8, 2019, doi: 10.3390/w11081721.
- L. Parnabhakti, N. D. Puspaningtyas, and U. T. Indonesia, "PENGARUH MEDIA POWER POINT DALAM GOOGLE CLASSROOM," vol. 1, no. 2, pp. 8–12, 2020.
- S. N. Hikmah, S. Maskar, and U. T. Indonesia, "PEMANFAATAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA," vol. 1, no. 1, pp. 15–19, 2020.
- Y. P. Utami, D. Alan, D. Cahyono, and U. T. Indonesia, "STUDY AT HOME : ANALISIS KESULITAN BELAJAR," vol. 1, no. 1, pp. 20–26, 2020.
- R. R. Anderha and S. Maskar, "PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA," *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- M. Video, D. I. Era, F. Siwi, and N. D. Puspaningtyas, "PENERAPAN MEDIA PEMBEMBELAJARAN KOGNITIF DALAM MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS," vol. 1, no. 1, pp. 7–10, 2020.
- L. Journal, F. S. Husna, and H. Kuswoyo, "THE PORTRAYAL OF POST TRAUMATIC STRESS DISORDER AS SEEN IN THE MAIN CHARACTER IN THE WOMAN IN THE WINDOW," vol. 3, no. 2, pp. 122–130, 2022.
- B. N. Sari and I. Gulö, "Observing Grammatical Collocation in Students' Writings," *Teknosastik*, vol. 17, no. 2, pp. 25–31, 2019.
- U. Habibah, R. Santika, P. Setiono, N. Yuliantini, and U. Bengkulu, "Analisis kesulitan belajar siswa sd dalam pembelajaran matematika secara daring," vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2021.
- M. R. Muis, J. Jufrizen, and M. Fahmi, "Pengaruh Budaya Organisasi Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan," *Jesya (Jurnal Ekon. Ekon. Syariah)*, vol. 1, no. 1, pp. 9–25, 2018, doi: 10.36778/jesya.v1i1.7.
- N. Jusniani, L. Nurmasidah, and U. Suryakencana, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF UNTUK," vol. 2, no. 2, pp. 12–19, 2021.

- L. Saparwadi, “KESALAHAN SISWA KELAS TIGA SEKOLAH DASAR DALAM,” vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- D. Renadli and U. T. Indonesia, “PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT,” vol. 2, no. 2, pp. 25–31, 2021.
- E. T. Handayani and D. Aminatun, “STUDENTS ’ POINT OF VIEW ON THE USE OF WHATSAPP GROUP,” vol. 1, no. 2, pp. 31–37, 2020.
- H. Kuswanto, W. B. H. Pratama, and I. S. Ahmad, “Survey data on students’ online shopping behaviour: A focus on selected university students in Indonesia,” *Data Br.*, vol. 29, p. 105073, 2020.
- D. A. Nani, L. Ahluwalia, and D. Novita, “Pengenalan Literasi Keuangan Dan Personal Branding Di Era Digital Bagi Generasi Z Di Smk Pgr 1 Kedondong,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, p. 43, 2021, doi: 10.33365/jsstcs.v2i2.1313.
- Y. P. Utami and P. S. Dewi, “Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–31, 2020.
- D. Puspita and D. Amelia, “TED-TALK: A SUPPLEMENT MATERIAL TO PROMOTE STUDENTS’ AUTONOMY IN LISTENING,” *ELTIN JOURNAL, J. English Lang. Teach. Indones.*, vol. 8, no. 2, pp. 91–102, 2020.
- J. Fakhrurozi and D. Puspita, “KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN,” *J. PESONA*, vol. 7, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- J. Teknologi *et al.*, “BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG),” vol. 2, no. 4, pp. 49–55, 2021.
- P. S. Dewi, R. R. Anderha, L. Parnabhakti, and Y. Dwi, “SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG,” *Jur. Mat. Fak. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam Univ. Lampung*, p. 62.
- D. Parinata and N. D. Puspaningtyas, “Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika,” *MATHEMA J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 56–65, 2021.
- L. Parnabhakti and N. D. Puspaningtyas, “Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 1, no. 2, pp. 8–12, 2020.
- Y. D. Prastika, “MATEMATIKA SISWA SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG,” vol. 1, no. 2, pp. 17–22, 2020.
- C. Fatimah and N. D. Puspaningtyas, “Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika di MAN 1 Lampung Selatan,” *J. Pendidik. Mat. Univ. LAMPUNG*, vol. 8, no. 4, pp. 250–260, 2020.
- A. Efendi, S. Maskar, and U. T. Indonesia, “STUDI PENDAHULUAN : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM TERHADAP HASIL

- BELAJAR,” vol. 3, no. 1, pp. 50–53, 2022.
- W. T. Wiriani and U. T. Indonesia, “Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran online,” vol. 2, no. 1, pp. 57–63, 2021.
- R. R. Anderha and S. Maskar, “ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2020.
- L. Parnabhakti, N. D. Puspaningtyas, and U. T. Indonesia, “PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT,” vol. 2, no. 1, pp. 18–25, 2021.
- N. Nugroho, R. Napianto, I. Ahmad, and W. A. Saputra, “PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN GURU PRIVAT EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID,” *J. Inf. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 72–78, 2021.
- Y. D. Prastika and U. T. Indonesia, “Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di smk yadika bandar lampung 1,” vol. 2, no. 1, pp. 26–32, 2021.
- L. A. Putri and U. T. Indonesia, “EUCLIDEAN VOICE : APLIKASI PEMBELAJARAN GEOMETRI EUCLID BERBASIS ANDROID UNTUK PENYANDANG TUNANETRA,” vol. 1, no. 2, pp. 23–27, 2020.
- R. R. Anderha, S. Maskar, and U. T. Indonesia, “PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN,” vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- L. A. Putri and P. S. Dewi, “Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran,” *MATHEMA J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 32–39, 2020.
- B. E. Pranoto, “Insights from Students’ Perspective of 9GAG Humorous Memes Used in EFL Classroom,” in *Thirteenth Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2020)*, 2021, pp. 72–76.
- D. Amelia, A. Afrianto, S. Samanik, S. Suprayogi, B. E. Pranoto, and I. Gulo, “Improving Public Speaking Ability through Speech,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 322, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2231.
- S. Maskar, N. D. Puspaningtyas, and D. Puspita, “Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis,” *Mathema J. E-Issn*, vol. 4, no. 2, pp. 118–126, 2022, [Online]. Available: www.oecd.org/pisa/,
- R. Fadilah and H. Kuswoyo, “Transitivity Analysis of News Reports on Covid-19 of Jakarta Post Press,” 2021.
- N. D. Puspaningtyas, “Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–30, 2019.
- F. A. Pradana and S. Suprayogi, “CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS ON CHINESE

- AND AMERICAN NEWS WEBSITES,” vol. 2, no. 2, pp. 84–92, 2021.
- B. Mandasari and D. Aminatun, “STUDENTS’ PERCEPTION ON THEIR PARTICIPATION: WHAT AFFECTS THEIR MOTIVATION TO TAKE PART IN CLASSROOM ACTIVITIES?,” *Premise J. English Educ. Appl. Linguist.*, vol. 8, no. 2, pp. 214–225, 2019.
- M. Fithratullah, “Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies,” *Teknosastik*, vol. 19, no. 1, p. 60, 2021, doi: 10.33365/ts.v19i1.874.
- S. Suprayogi, S.- Samanik, E. A. Novanti, and Y.- Ardesis, “EFL Learner’s Literary Competence Mapping through Reader-Response Writing Assessed using CCEA GCSE Mark Scheme,” *Celt A J. Cult. English Lang. Teach. Lit.*, vol. 21, no. 1, p. 1, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unika.ac.id/index.php/celt/article/view/2871>
- H. Kuswoyo and U. T. Indonesia, “TRANSITIVITY ANALYSIS OF PRESIDENTIAL DEBATE BETWEEN TRUMP AND TRANSITIVITY ANALYSIS OF PRESIDENTIAL DEBATE BETWEEN TRUMP AND BIDEN IN 2020,” no. December, 2021, doi: 10.33365/llj.v2i2.
- D. Amelia and J. Daud, “Freudian Tripartite on Detective Fiction: the Tokyo Zodiac Murders,” *Lang. Lit. J. Linguist. Lit. Lang. Teach.*, vol. 4, no. 2, pp. 299–305, 2020, doi: 10.30743/ll.v4i2.3139.
- P. MULIYAH, D. AMINATUN, L. N. Hakim, and L. SEPTIANA, “MONKEY STORIES: A NEW MEDIA FOR DIGITAL ENGLISH LEARNING,” 2021.
- S. Samsugi, Z. Mardiyansyah, and A. Nurkholis, “Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO,” *J. Teknol. dan Sist. Tertanam*, vol. 1, no. 1, pp. 17–22, 2020.
- B. D. Juniansyah, E. R. Susanto, and A. D. Wahyudi, “Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment,” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, pp. 41–46, 2020.
- S. Samsugi, A. I. Yusuf, and F. Trisnawati, “Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote,” *J. Ilm. Mhs. Kendali dan List.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.33365/jimel.v1i1.188.
- N. Salsabila, “Klasifikasi Barang Menggunakan Metode Clustering K-Means Dalam Penentuan Prediksi Stok Barang,” *Cent. Libr. Maulana Malik Ibrahim State Islam. Univ. Malang*, 2018.
- D. Bryllian and K. Kisworo, “Sistem Informasi Monitoring Kinerja Sdm (Studi Kasus: Pt Pln Unit Pelaksana Pembangunan Tarahan),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 264–273, 2021, doi: 10.33365/jatika.v1i2.622.
- S. A. CS, “Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017).” Universitas Gadjah Mada, 2019.

- D. Alita, I. Tubagus, Y. Rahmanto, S. Styawati, and A. Nurkholis, “Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- R. Rusliyawati, T. M. M. Putri, and D. D. Darwis, “Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- G. Firmansyah and G. Musyaha, “PROTOTIPE ALAT PENERING MAKANAN RINGAN RENGGINANG MENGGUNAKAN SENSOR SUHU LM35 Studi Kasus: UMKM Pimpinan Ranting Muhammadiyah Rogoselo,” *Cahaya Bagaskara J. Ilm. Tek. Elektron.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- S. Sintaro, A. Surahman, L. Andraini, and I. Ismail, “Implementasi Motor Driver Vnh2Sp30 Pada Mobil Remote Control Dengan Kendali Telepon Genggam Pintar,” *Jtst*, vol. 3, no. 1, pp. 9–16, 2022.
- F. Savestra, S. Hermuningsih, and G. Wiyono, “Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan,” *J. Ekonika J. Ekon. Univ. Kadiri*, vol. 6, no. 1, pp. 121–129, 2021.