

## Pengaruh Kreatifitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika

Wahyu Saputra<sup>1\*)</sup>, Ratih Fidiawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika

<sup>2</sup>Sistem Informasi

\*) [wSaputra@gmail.com](mailto:wSaputra@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian ex-post facto yang bersifat koresional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pengisian angket terdiri dari 15 soal yang sifatnya tertutup dimana telah disediakan alternatif jawaban. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021 dimana teknik pengambilan sampelnya menggunakan simple random sampling dengan jumlah sampel 30 siswa. Dari hasil analisis diperoleh bahwa kreativitas belajar siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan untuk hasil belajar siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Naive Bayes, Tanaman Jagung, Sistem Diagnosa, Web, UML.

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar manusia dalam menginginkan perubahan kearah yang lebih baik untuk kehidupan pribadinya, masyarakat, bangsa dan negara, karena melalui pendidikan manusia bisa memiliki ilmu penguatan, melatih keterampilan, memiliki dan memperluas wawasan, serta mengembangkan karakter yang bermoral (Puspaningtyas, 2019b), (Puspaningtyas, 2019a). Menurut UU. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Tujuan pendidikan nasional yaitu mencapai target dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia secara efektif dan efisien (Utami & Dewi, 2020).

Menurut (Ulfa & Puspaningtyas, 2020), (Ulfa & Saputra, 2019), belajar merupakan suatu perubahan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Belajar sangat berkaitan erat pada hasil belajar yang diperoleh siswa karena untuk siswa yang belajar dengan sungguh-sungguh maka ia akan memperoleh hasil belajar yang baik begitupun sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa, belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa (Putri & Dewi, 2020).

Menurut (Maskar & Dewi, 2020), (Anderha & Maskar, 2020), sejauh ini matematika memiliki standar kelulusan jauh lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya karena matematika dianggap sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Kesulitan

yang dialami siswa tidak hanya bersumber pada kemampuan siswa tetapi ada beberapa faktor lainnya yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika (Hikmah & Maskar, 2020), (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b). Faktor – faktor yang memengaruhinya berasal dari lingkungan keluarga, teknik belajar, pergaulan, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan masalah berupa soal – soal baru yang membutuhkan adanya kreativitas (Saputra & Febriyanto, 2019).

Menurut wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru matematika kelas XI SMK Yadika Bandarlampung pada bulan Agustus 2020, hampir seluruh siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika mengikuti teknik mengajar apa yang dicontohkan oleh guru. Ketika siswa mendapat permasalahan soal yang berbeda mereka pun merasa kesulitan untuk menyelesaikannya sehingga kembali bertanya kepada guru bagaimana cara untuk menyelesaikan soal tersebut. Diperlukan kreativitas siswa untuk menerapkan metode belajar/berfikir yang tepat untuk menyelesaikan masalahnya.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang melibatkan aktivitas bawah sadar untuk menghasilkan suatu gagasan/ide baru (Dewi, 2018), (Hartini et al., 2016). Kreativitas belajar sangat berperan penting dalam proses pembelajaran khususnya dalam bidang matematika. Kreativitas dan minat belajar merupakan faktor internal yang terdapat didalam diri siswa dan dapat menghambat hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya hasil belajar maka siswa diharapkan untuk dapat memperoleh hasil belajar yang baik (Kusumah et al., 2020), (Wulantina & Maskar, 2019b).

Menurut (Ulfa et al., 2016), (Maskar & Dewi, 2021), keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa, apakah terjadi perubahan atau tidak selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi kemajuan belajar, perbaikan hasil belajar, dan proses.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021.

## **METODE**

### **1. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* yang bersifat korelasional. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang berhubungan antara peneliti dengan variabel yang telah terjadi dan tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang telah diteliti sebelumnya (Utami & Ulfa, 2021), (Puspaningtyas & Dewi, 2020). Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu kreativitas, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar matematika.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Kreativitas merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar matematika merupakan variabel terikat (Anderha & Maskar, 2021), (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Adapun definisi operasional variabel penelitiannya yaitu:

a. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide baru, yang dianggap berpengaruh bagi peserta didik dalam memahami pelajaran matematika yang dinyatakan dengan angket kreativitas (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a), (Maskar, 2018).

b. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran matematika yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil Ujian Tengah Semester kelas XI di SMK Yadika Bandarlampung.

### 3. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

#### a. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Yadika Bandarlampung, yang diambil sebanyak 3 kelas, yaitu dari kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dengan jumlah peserta didik 34, kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan jumlah peserta didik 28 dan kelas XI Multimedia (MM) dengan jumlah peserta didik 23.

#### b. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMK Yadika Bandarlampung, yang diambil sebanyak 30 peserta didik yang diambil secara acak setelah dilakukan perhitungan dari 3 kelas yaitu dari kelas XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) sebanyak 10 dan kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebanyak 10 dan kelas XI Multimedia (MM) sebanyak 10.

#### c. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara simple random sampling dengan jumlah sampel 30 peserta didik, dengan ketentuan rata – rata pengetahuan awal peserta didik yang sama, berdasarkan skor angket kreativitas yang telah dibagikan.

### **Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data**

Berdasarkan variabel – variabel yang diteliti, maka disusun instrument penelitian. Adapun instrument yang dimaksud adalah:

#### 1. Instrumen Kreativitas

Untuk mengetahui kreativitas, instrumen yang digunakan adalah angket (Kuesioner). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Angket (Kuesioner) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui (Wulantina & Maskar, 2019a), (Ulfa, 2019). Instrumen ini disusun sendiri dengan menurunkan aspek – aspek yang berkaitan dengan kreativitas menurut teori yang diacu, sehingga secara logis lembar ini telah valid (Fatimah et al., 2021). Selain itu instrumen ini juga dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

Instrumen angket ini berupa pertanyaan – pertanyaan yang disusun berdasarkan model skala Likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk bentuk pernyataan positif, sekornya 5,4,3,2,1. Sedangkan pernyataan negative diberikan skor 1,2,3,4,5.

#### 2. Instrumen Hasil Belajar Matematika

Instrumen yang digunakan adalah pengambilan nilai hasil Ujian Tengah Semester, yang diberikan penulis dalam bentuk pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban sesuai dengan materi yang diajarkan. Jika siswa menjawab soal dengan benar maka diberi skor 4, sedangkan jika siswa menjawab soal dengan salah maka diberi skor 0.

### **TEKNIK ANALISIS DATA**

Data dalam Penelitian ini menggunakan hubungan anatara variabel bebas dengan variabel terikat yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan antara variabel

Keterangan:

X : Kreativitas Belajar

Y : Hasil Belajar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data, diperoleh dari hasil statistik

No	Nama	Kreativitas (X)	Hasil Belajar (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	Arya Styawan	91	100	8281	10000	9100
2	Claudio Eka Ramdhany	85	95	7225	9025	8075
3	Erlangga Firdaus A	38	15	1444	225	570
4	Haryasa Novan Nasution	58	45	3364	2025	2610
5	Erdi Yansyah	73	80	5329	6400	5840
6	Haryasa Novan Nasution	58	45	3364	2025	2610
7	Muhammad Ahfirhamadan	91	100	8281	10000	9100
8	Rachmad Aldi Hidayat P	48	25	2304	625	1200
9	Ridho Prastyo	85	95	7225	9025	8075
10	Juni Fernando Gultom	42	20	1764	400	840
11	Annisa Amelia Putri	73	95	5329	9025	6935
12	Dani Sugara	86	30	7396	900	2580
13	Devi Novita Sari	96	90	9216	8100	8640
14	Dwi Cahyo Kuncoro	58	0	3364	0	0
15	Kelvin Hardiyan Syahputra	58	0	3364	0	0
16	M. Ihsan Wafdulloh	78	70	6084	4900	5460
17	Risma Oktavia	68	85	4624	7225	5780
18	Rumata Artha Uli Br P	77	100	5929	10000	7700
19	Salsha Putri Aulia	38	0	1444	0	0
20	Sandia Rika Selvani	42	0	1764	0	0
21	Anastasia Dita Triana	74	100	5476	10000	7400
22	Della Natalia	58	95	3364	9025	5510
23	Dimas Yoga Prasetyo	83	100	6889	10000	8300
24	Fido Sanjaya	86	25	7396	625	2150
25	Julia Tyas Wari	88	90	7744	8100	7920
26	Nanda Efi Juniesti	77	95	5929	9025	7315
27	Novalia Ramadhani	68	85	4624	7225	5780
28	Putri Salsabilla	82	95	6724	9025	7790
29	Suci Nurhasanah	81	95	6561	9025	7695
30	Uci Afsyarani	42	0	1764	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>2082</b>	<b>1870</b>	<b>153566</b>	<b>161950</b>	<b>144975</b>

Ket : n = jumlah sample = 30

Setelah itu menentukan Koefisien a dan b

$$a = \frac{\sum X^2 \sum Y - \sum X \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{(153566)(1870) - (2082)(144975)}{30(153566) - (2082)^2}$$

$$= -53,8813$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{30(144975) - (2082)(1870)}{30(153566) - (2082)^2}$$

$$= \mathbf{1,6745}$$

Persamaan Regresinya diperoleh:

$$Y' = -53,8813 + 1,6745X$$

Dimana,

Y' = Hasil Belajar

X = Kereativitas

Interpretasi dari Koefisien Regresi:

- Nilai a=-53,8813 artinya tidak ada peningkatan hasil belajar, maka tidak ada kreatifitas siswa. (karena tidak ada tingkat yang bernilai negative sehingga dianggap nol).
- Nilai b=1,6745 artinya ada peningkatan hasil belajar maka adanya kreatifitas siswa.

Menentukan Simpangan Baku (SB) :

$$Sb = S_{YX} \cdot \sqrt{\frac{1}{\sum X^2}}$$

$$S_{YX} = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}{n - k - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{161950 - (-53,8813)(1870) - (1,6745)(144975)}{30 - 1 - 1}}$$

$$= 26,6909$$

$$SB = 26,6909 \cdot \sqrt{\frac{1}{153566}}$$

$$= \mathbf{0,0681}$$

$$df = 30 - 1 - 1 = \mathbf{28}$$

Pengujian Koefisien Regresi :

- **Hipotesis Uji**  
Ho : b = 0  
Ha : b ≠ 0
- **Taraf Signifikansi**  
Pilih nilai signifikansi  $\alpha = 5\%$
- **Daerah Krisis**  
Dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 28$ , sehingga di peroleh  $t_{\alpha/2} = \mathbf{1,70113}$
- **Statistik Uji**

$$t_{hitung} = \frac{b}{Sb}$$

$$= \frac{1,6745}{0,0681}$$

$$= \mathbf{24,58883}$$

- **Keputusan**  
Nilai  $t_{hitung} = 24,58883 > t_{tabel} = 1,70113$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- **Kesimpulan**  
Dengan tingkat signifikansi 5% cukup menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kreatifitas terhadap hasil belajar siswa.

## Pembahasan

Pada dasarnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada penelitian ini ingin mengetahui adanya hubungan antara kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diuraikan, maka pada bagian pemahasan hasil ini meliputi hasil analisis deskriptif yaitu kreativitas belajar matematika dan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada aspek kreativitas siswa berada pada kategori sedang yang mana persentasenya diperoleh sebesar 69%. Menurut (Saputra et al., 2020), (Very & Pasha, 2021) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru yang berguna unyuk diri sendir maupun orang lain. Semua orang memiliki potensi aktif dan kreatif meskipun tidak semua orang dapat menggunakannya secara maksimal.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020), (Permata & Rahmawati, 2018) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi individu secara aktif dan pasif dengan lingkungannya. Pada analisis yang telah dilakukan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori tinggi dimana perolehan persentasinya adalah 62,3%.

Berdarkan perhitungan untuk uji hipotesis yaitu pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar matematika didapatkan nilai  $t_{hitung}$  yaitu  $24,55583 > t_{tabel}$  yaitu  $1,70113$  sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas dan hasil belajar matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Kebanyakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika hanya mengerjakan apa yang diberikan guru tanpa ada kreativitas dalam mengerjakan permasalahannya sehingga kembali bertanya kepada guru bagaimana cara untuk menyelesaikan soal tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Kreativitas belajar siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan untuk hasil belajar siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung dalam penelitian ini termasuk kedalam kategori tinggi.
2. Terdapat pengaruh signifikan kreativitas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Yadika Bandarlampung

## REFERENSI

Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7.

- 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.
- Dewi, P. S. (2018). Efektivitas PMR ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisimatematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 355–365.
- 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.
- Hartini, H., Maharani, Z. Z., & Rahman, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 131–135.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19.
- Kusumah, R. G. T., Walid, A., Pitaloka, S., Dewi, P. S., & Agustriana, N. (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas IV SD Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 142–153.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- 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. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MA DARUR RIDHO AL-IRSYAD AL ISLAMIYYAH PADA PEMBELAJARAN DARING MELALUI MOODLE. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 1–10.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- 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.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- 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.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 32–39.
- 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., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 661–665.
- Ulfa, M. (2019). Strategi Pre-View, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–55.
- 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 Mathematical Concept. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 47–60.
- Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MAKROMEDIA FLASH DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 12–21.
- 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 Lampungese Ethnomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019b). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.