

SEJARAH MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Yongki Sarullo^{1*)}, Cinthya Bella²
¹Pendidikan Matematika
²Manajemen
*) cinthyabela1232gmail.com

Abstrak

Sejarah merupakan kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sejarah juga memberikan informasi terkait perkembangan di masa lampau yang mendukung kemajuan di masa sekarang. Dalam hal ini, sejarah matematika juga memberikan pengetahuan bagaimana konsep matematika berkembang. Sebagai contoh, Thales dan Pythagoras memelopori pemikiran dalam bidang geometri. Hal ini mengacu pada perkembangan matematika. Melalui sejarah matematika, kita dapat melihat bahwa matematikawan berperen besar dalam menemukan dan mengembangkan suatu konsep atau penyelesaian suatu masalah. Pengetahuan yang diperoleh melalui sejarah matematika digunakan sebagai pembelajaran.

Kata Kunci: Sejarah matematika, pembelajaran, strategi pembelajaran.

PENDAHULUAN

Dalam sebuah pembelajaran matematika banyak di temukan berbagai karakteristik yaitu: hanya berfokus pada perhitungan, peserta didik masih belum diberikan kesempatan dan dorongan dalam menyampaikan pendapat, peran pendidik lebih dominan dalam proses pembelajaran, pendidik tidak membangun konsep kepada peserta didik, pembelajarannya belumberorientasi kepada masalah, dan pembelajarannya belum berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Very & Pasha, 2021). Pendidik matematika yang menerapkan pembelajaran matematika tradisonal yang mempunyai ciri yaitu: membuat peserta didik pasif dan memiliki sedikit kemampuan dalam berpikir dan memberikan pendapat secara sistematis (Maskar & Anderha, 2019). Hal ini menyebabkan pembelajaran matematika hanya sebatas pemindahan pengetahuan atau belum mencapai proses membangun pengetahuan (Dewi & Septa, 2019).

Jika hal ini lakukan terus menerus maka pembelajaran matematika kurang bermakna, pesrta didik dikatakan bisa jika dapat menyelesaikan soal latihan dengan contoh yang ada (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b). Peserta didik yang dikatakan bisa karena bisa menyelesaikan soal latihan yang lebih menitik beratkan aspek prosedur, belum tentu memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Schoenfeld dalam Riedesel melakukan riset terhadap peserta didik terhadap matematika, yaitu: hanya memiliki satu jawaban benar, tidak perlu memahami kenapa dikerjakan dengan cara lain, hanya orang pintar yang menemukan dan membuat matematika, dan masalah matematika hanya sedikit yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Saputra & Febriyanto, 2019). Dari hasil riset tersebut dapat dilihat bahwa ada sikap negatif peserta didik terhadap pelajaran khususnya matematika (Maskar, 2020). Sikap negatif dapat dilihat kurangnya minat dan

motivasi dalam pembelajaran matematika (Dewi, 2018b). Inilah tugas bagi pendidik untuk bisa membuat strategi pembelajaran khususnya matematika dan menyenangkan. Sehingga materi yang disampaikan dapat terrealisasi kepada peserta didik (Puspaningtyas, 2019a).

Pembelajaran matematika yang menyenangkan, yang lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, dan bermakna mereupakan tuntutan bagi semua pendidik khususnya di matematika (Efendi et al., 2021). Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum, di dalam kurikulum 2013 semua pelajaran khususnya matematika harus ada pendidikan karakter (Darwis et al., 2020). Dalam pembelajaran harus mampu memberikan nilai-nilai positif bagi peserta didik dalam pembentukan karakter (Sugama Maskar, n.d.). Penerapan sejarah matematika dalam pembelajaran merupakan strategi untuk membangun konsep pembelajaran matematika yang bermakna (Megawaty et al., 2021). Panasuk dan Horton melakukan penelitian terhadap pendidik terkait persepsi matematika terhadap penerapan sejarah matematika yaitu: sejarah matematika memberikan pemahaman konsep matematika, memahami konsep matematika yang dikembangkan, belajar sejarah matematika bisa meningkatkan minat dan mengembangkan sikap positif terhadap matematika (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar (Ulfa, 2018). Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar (Ulfa & Saputra, 2019). Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar (Maskar, 2018). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Putri & Dewi, 2020). Belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman (Puspaningtyas, n.d.). Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Saputra, Darwis, et al., 2020). Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Saputra, Pasha, et al., 2020). Mengajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasi atau menata sejumlah sumber potensi secara baik dan benar, sehingga terjadi proses belajar anak (Utami & Ulfa, 2021).

Mengajar merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Saputra & Permata, 2018). Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (Puspaningtyas, 2019b). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa (Wulantina & Maskar, 2019b).

Strategi Pembelajaran

Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan (Saputra & Pasha, 2021). Dalam dunia pendidikan, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Setiawansyah et al., 2020). Istilah strategi di dalam konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar (Mandasari et al., n.d.). Maka dari itu, konsep strategi dalam hal ini menunjuk pada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru-peserta didik di dalam peristiwa belajar-mengajar (Maskar & Dewi, 2021). Strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dewi, 2018a). Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran (Maskar & Dewi, 2020). Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan (Dewi et al., n.d.). Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana/rangkaian tindakan dalam menggunakan suatu metode yang akan diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan-tujuan belajar di kelas (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Wulantina & Maskar, 2019a).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kepustakaan (library research) (Fatimah & Puspaningtyas, 2020). Dalam penelitian ini, dikaji pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam literatur sehingga memberikan informasi teoritis dan ilmiah terkait peran sejarah matematika terhadap pembelajaran matematika (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan data sekunder yang berupa hasil-hasil penelitian terkait sejarah matematika seperti buku-buku ilmiah, jurnal ilmiah, laporan penelitian, situs internet, ebook, dan lainnya yang relevan dengan sejarah matematika dalam strategi pembelajaran matematika (Ulfa, 2019). Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan ataupun referensi untuk mencari informasi mengenai sejarah matematika dalam strategi pembelajaran matematika (Ulfa et al., 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penemuan matematika pada zaman Mesopotamia dan Mesir Kuno, ditemukan dokumen-dokumen berupa artefak yang mengungkapkan matematika pada zaman tersebut. Artefak matematika yang ditemukan menunjukkan bahwa bangsa Mesopotamia telah memiliki banyak pengetahuan matematika yang luar biasa, meskipun masih primitif dan belum disusun deduktif seperti sekarang. Matematika pada zaman Mesir Kuno dapat dipelajari dari artefak Papyrus Rhind telah memberikan gambaran bagaimana Matematika di Mesir Kuno telah berkembang pesat. Artefak – artefak berkaitan dengan matematika ditemukan di kerajaan Sumeria 3000 SM, Akkida dan Babilonia 2000 SM, dan kerajaan Asyur 1000 SM, Persia (abad 6-4 SM), dan Yunani (abad ke 3-1 SM).

Secara umum, sejarah matematika dapat diartikan sekumpulan kejadian yang terjadi di masa lampau dan berhubungan dengan sejarah matematika. Oleh karena itu, sejarah

matematika dapat memberikan pemahaman konsep matematika. Matematika dan sejarahnya tidak dapat dipisahkan ini ditegaskan oleh Galishier (1848-1928) dalam. Menurut Barbin ada dua alasan terkait penerapan sejarah matematika dalam pembelajaran yaitu sejarah matematika dapat membangun perspsi terkait apakah sebenarnya matematika dan kita memiliki pemahaman yang lebih baik terkait konsep dan teori matematika. Sejarah matematika juga dapat mengubah persepsi dan pemahaman pendidik tentang matematika, hal ini juga dapat berpengaruh terhadap cara mengajar dan juga dapat mempengaruhi cara peserta didik menerima dan memahami matematika. Fauvel menyebutkan ada tiga efek positif dalam penerapan sejarah matematika dalam pembelajaran yaitu: pemahaman, antusias dan keterampilan. Disamping itu, sejarah matematika memiliki nilai yaitu: sebagai materi pembelajaran, konteks materi pembelajaran dan sumber strategi belajar.

Bruckler memberikan pendapat mengenai peran sejarah matematika untuk pendidik, yaitu: sebagai sumber pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, menggunakan sejarah matematika dalam pembelajaran dapat memberikan konsep matematika yang lebih mudah dipahami dan menarik, menambah pengetahuan khususnya di matematika, dan membuat peserta didik memahami bahwa matematika bukan pelajaran tanpa makna.

Tzanakis & Arcavi merangkum penerapan sejarah matematika dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran matematika
 - a. Perkembangan sejarah : menunjukkan konsep, metode, teori dan lain-lain
 - b. Sejarah sebagai sumber
 - c. Matematika sebagai jembatan antara matematika dan disiplin lain.
 - d. Nilai pendidikan sejarah lebih umum
2. Karakteristik matematika dan aktivitas matematika
 - a. Konten, untuk mendapatkan pengetahuan tentang konsep dan lain-lain
 - b. Bentuk , untuk membandingkan yang lama dengan yang modern
3. Latar belakang didaktis pendidik
 - a. Identifikasi motivasi
 - b. Kesadaran akan kesulitan dan halangan
 - c. Meningkatkan kemampuan pendidik
4. Predisposisi afektif terhadap matematika

Untuk menerapkan sejarah matematika dalam pembelajaran, tentunya dibutuhkan sumber materi sejarah. Sumber materi sejarah matematika yaitu: sumber primer, sumber sekunder dan sumber didaktik. Sumber primer merupakan dokumen asli sejarah perkembangan matematika. Sumber sekunder berupa buku teks yang memuat narasi sejarah, interpretasi dan rekonstruksi. Sumber didaktik merupakan hasil gabungan sumber primer dan sekunder dengan kebutuhan pembelajaran. Pendidik juga di tuntut mengembangkan materi sendiri yang bisa memudahkan dalam menyampaikan materi.

Oleh karena itu, penerapan sejarah matematika dalam pelajaran dapat memberikan dampak positif bagi pendidik maupun peserta didik. Namun, tidak semua pendidik dapat menerapkan dalam pembelajaran. Menerapkan sejarah matematika dalam pembelajaran memiliki masalah karena beberapa alasan yaitu mendapatkan pengetahuan tentang perkembangan sejarah memerlukan bimbingan dan waktu untuk membaca, mempelajari,

dan melakukan adaptasi materi sejarah matematika untuk di gunakan dengan peserta didik. Alasan tersebut didukung oleh keterbatasan waktu untuk mengajarkan karena sejarah matematika dipandang sebagai tambahan kurikulum matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan sejarah matematika dalam pembelajaran memberikan dampak positif
2. Memunculkan antusias dalam pembelajaran
3. Sejarah matematika sebagai sumber pembelajaran yang menarik , menyenangkan, bermakna, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar
4. pembelajaran berdasarkan konten sejarah untuk membangun dan mengembangkan ide atau konsep matematika siswa.

REFERENSI

- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Dewi, P. S. (2018a). Efektivitas pendekatan open ended ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prisma*, 7(1), 11–19.
- Dewi, P. S. (2018b). Efektivitas PMR ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 355–365.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- 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., & 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.
- 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. (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.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *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., & 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*.
- 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., & 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)*.

- 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., 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 PEMBEMBELAJARAN 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. (2019). Strategi Pre-View, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–55.
- 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 Mathematical Concept. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 47–60.
- Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). c. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 12–21.
- 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 Ethomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungese Etnomatematics. *Development of Material Based on Lampungese Etnomatematics*, 9(9), 2.