

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL (SPLDV)

Arieska^{1*)}, Paranita¹, Siwi¹, Hikmah¹, Ulfa¹, Bella²

¹Pendidikan Matematika

²Manajemen

*) cinthyabela123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi Sistem Persamaan Dua Variabel (SPLDV). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan merefleksikan tindakan yang sudah dilakukan. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP/MTs sebanyak 11 orang. Dari hasil uji coba yang dilakukan, model pembelajaran TGT ini ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar mengajar secara efektif (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah tentang memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran (Puspaningtyas, 2019a). Untuk memilih suatu metode mengajar perlu memperhatikan beberapa hal seperti, materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia dan banyaknya siswa serta hal lain yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (Dewi, 2021).

Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih banyak permasalahan dan belum dapat terlaksana dengan baik (Dewi & Septa, 2019). Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri peserta didik (Wulantina & Maskar, 2019b). Padahal dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting (Sugama Maskar, n.d.). Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran (Saputra & Febriyanto, 2019).

Model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran koooperatif (Saputra & Pasha, 2021). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a). Dalam pengajaran pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dari 5 sub pokok bahasan, maka diperlukan pembelajaran efektif (Ulfa, 2018). Melalui pembelajaran dengan model Teams Game Tournament (TGT) ini siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar matematika (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Dengan model ini juga diharapkan lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dan memahami materi secara berkelompok (Dewi, 2018a). Berdasarkan uraian permasalahan yang ada penulis akan mengadakan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Dua Variabel (SPLDV) (Dewi et al., n.d.).

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen yaitu guru dan peserta didik (Hikmah & Maskar, 2020). Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu kondisi dimana guru dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka (Mandasari et al., n.d.). Pembelajaran yaitu, segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa (Saputra & Permata, 2018). Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Setiawansyah et al., 2020).

Pembelajaran matematika sekolah adalah pembelajaran yang mengacu pada ketiga fungsi mata pelajaran matematika, yaitu sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran matematika adalah pembentukan sifat dengan berpikir kritis dan kreatif (Efendi et al., 2021). Dengan berlandaskan kepada prinsip pembelajaran matematika yang tidak sekedar learning to know, melainkan juga harus meliputi learning to do, learning to be, hingga learning to live together, maka pembelajaran matematika harus bersandarkan pada pemikiran bahwa peserta didik harus belajar dan semestinya dilakukan secara komperhensif dan terpadu (Puspaningtyas & Dewi, 2020).

Metode Mengajar

Metode mengajar adalah alat yang merupakan perangkat atau bagian dari strategi pengajaran (Puspaningtyas, n.d.). Metode mengajar juga dapat diartikan sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok atau klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik (Dewi, 2018b). Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar (Fatimah et al., 2020). Metode mengajar digunakan untuk memotivasi siswa agar

mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ataupun menjawab suatu pertanyaan yang bertujuan agar siswa mampu berfikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala hal persoalan (Maskar & Dewi, 2020). Berdasarkan uraian di atas bahwa metode mengajar berkedudukan sebagai alat motivasi, meniasati perbedaan individu, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wulantina & Maskar, 2019a). Maka fungsi-fungsi metode mengajar tidak boleh diabaikan karena metode mengajar tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran dan merupakan bagian yang integral dalam sistem pengajaran (Saputra et al., 2020).

Akan tetapi masih ada sebagian guru yang mengajar secara klasik yang hanya menggunakan satu metode saja (Very & Pasha, 2021). Metode ceramah yang termasuk dalam klasifikasi metode konvensional (Ulfa, 2019). Dalam pembelajaran Matematika, jika hanya menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran di dominasi oleh guru sehingga siswa akan merasa lebih bosan (Ulfa et al., 2016). Metode mengajar matematika adalah suatu cara atau teknik yang disusun secara sistematis dan logis ditinjau dari segi hakikat matematika dan segi psikologinya (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b). Penyelesaian masalah dalam matematika selalu menggunakan metode deduktif. Palarannya adalah logis-deduktif (Fatimah & Puspaningtyas, 2020). Model terbaik untuk berfikir matematika yaitu memanfaatkan logika simbolik (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021).

Teams Game Tournament (TGT)

TGT yaitu, siswa dengan jenis kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah lima sampai enam siswa untuk belajar bersama (Puspaningtyas, 2019b). Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru (Maskar & Dewi, 2021). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing (Megawaty et al., 2021). Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat (Putri & Dewi, 2020).

TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok (Anderha & Maskar, 2021). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Maskar, 2018). Model pembelajaran Teams Games Tournament dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan dalam pembelajaran tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya (Maskar & Wulantina, 2019).

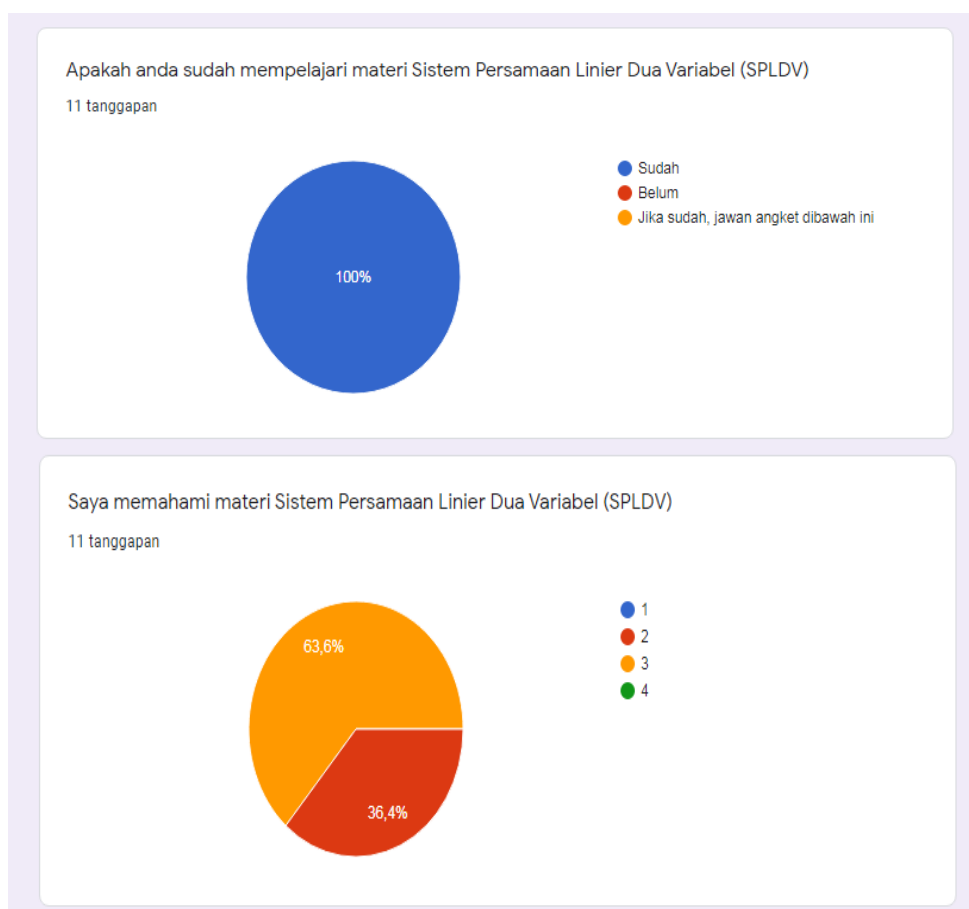
METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan merefleksikan tindakan yang sudah dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP/MTs yang sudah mempelajari materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) dengan mengambil peserta didik sebanyak 11 orang. Penelitian ini dilaksanakan sekali pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket online (google form). Angket yang digunakan yakni angket motivasi peserta didik selama tunamen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi SPLDV. Adapun penskoran angket yaitu dimana 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui apakah peserta didik telah mempelajari materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) maka kami membuat angket melalui google form. Seperti yang terlihat di gambar bawah ini.



Gambar 1

Dari gambar diatas kami mengambil sampel sebanyak 11 peserta didik. Seluruh peserta didik telah mempelajari materi SPLDV di sekolah, tetapi hanya 63,6% yang menjawab memahami materi tersebut sedangkan 36,4 peserta didik tidak begitu memahami materi SPLDV. Hal ini mungkin saja disebabkan materi tersebut diajarkan terlalu monoton dan membuat siswa menjadi cepat bosan. Sehingga kami mencoba menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk memotivasi minat belajar siswa pada materi SPLDV. Setelah kami coba menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi tersebut hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1

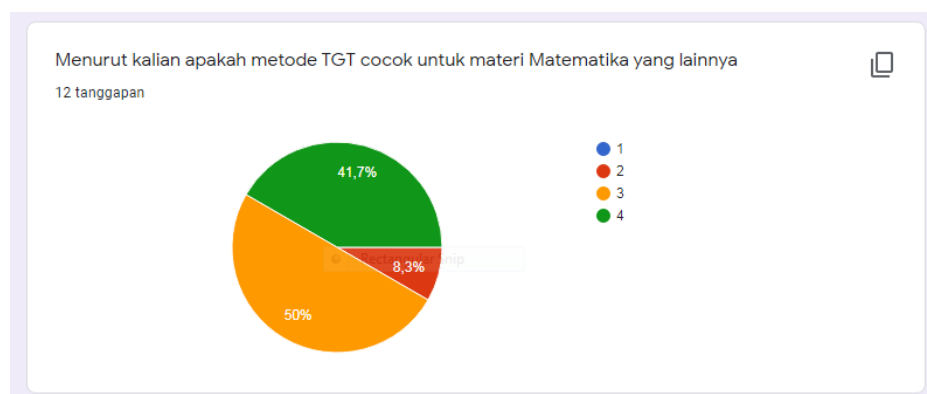
Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Pemahaman materi sebelum menggunakan metode TGT		Pemahaman materi setelah menggunakan metode TGT	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Presentasi
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
Tidak Setuju	5	45,5%	1	9,1%
Setuju	6	54,5%	7	63,6%
Sangat Setuju	0	0%	3	27,3%
Jumlah	11	100%	11	100%

Berdasarkan data tersebut (Tabel 1) dapat diketahui bahwa sebagian besar motivasi peserta didik pada siklus pembelajaran pertama sebelum menggunakan model pembelajaran TGT terdapat 5 peserta didik yang tidak setuju (kurang paham) saat guru menjelaskan dan terdapat 6 peserta didik yang setuju (paham) saat guru menjelaskan materi SPLDV. Setelah melanjutkan ke siklus II di peroleh data bahwa motivasi peserta didik meningkat, terdapat peningkatan menjadi 63,6% yang menjadi paham materi SPLDV yaitu sebanyak 7 peserta didik.

Pembahasan

Model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui siklus I dan siklus II. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas seperti segi ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan, semangat bergabung dengan kelompok belajar yang telah dibagikan, selalu mengingat pelajaran yang telah diajarkan, aktif bertanya mengenai masalah yang dihadapinya, serta mengerjakan tugas dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena model pembelajaran tipe TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang menekankan pada perolehan penghargaan terhadap suatu kelompok belajar yang didasarkan dari kemampuan tiap individu anggota kelompok.

Hasil analisis data motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan angket pada siklus I (Tabel 1) menunjukkan sebelum menggunakan model pembelajaran TGT terdapat 5 peserta didik yang tidak setuju (kurang paham) saat guru menjelaskan dan terdapat 6 peserta didik yang setuju (paham) saat guru menjelaskan materi SPLDV dari jumlah seluruh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan pada siklus II setelah dilakukan metode pembelajaran TGT. Setelah melanjutkan ke siklus II pembelajaran dengan metode TGT di peroleh data bahwa motivasi peserta didik meningkat, terdapat peningkatan menjadi 63,6% yang menjadi paham materi SPLDV yaitu sebanyak 7 peserta didik, 3 peserta didik sangat paham persentasenya sebesar 27,3% tetapi masih terdapat peserta didik yang kurang paham materi SPLDV. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT pada siklus II ini sudah mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik baik.



Gambar 2

Menurut 11 peserta didik hanya 41,7% yang menjawab sangat setuju apabila metode TGT cocok untuk materi Matematika yang lainnya. Tetapi terdapat 8,3% yang tidak setuju apabila metode TGT diterapkan dimateri Matematika yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada materi Sistem Persamaan Dua Variabel (SPLDV) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari data hasil penelitian sebanyak 50% peserta didik setuju dan sebanyak 41,7% peserta didik sangat setuju apabila model pembelajaran TGT ini diterapkan kedalam materi matematika lainnya.

REFERENSI

- 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. (2018a). Efektivitas pendekatan open ended ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prisma*, 7(1), 11–19.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1332–1340.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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., & 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.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121.
- 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.

- 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.
- 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*.
- 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)*.
- 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., & 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. (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.
- 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). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.