

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) DALAM PEMBELAJARAN BILANGAN PECAHAN

Dio Renaldi^{1*)}, Cinthya Bella²

¹Pendidikan Matematika

²Manajemen

*) cinthyabela123@gmail.com

Abstrak

Materi pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Sebagaimana siswa hanya melihat pecahan sebagai simbol yang perlu dimanipulasi dengan berbagai cara. Salah satu faktor yang menyebabkan yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi adalah karena masih banyak pendidik yang menggunakan metode drill, yaitu dimana pendidik hanya menjelaskan rumus dan kosep lalu dilanjutkan dengan memberikan soal-soal. Agar peserta didik mempelajari pecahan dengan benar pendidik harus memberikan pemahaman tentang pecahan melalui dunia nyata agar tertanam kuat pada peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). Dengan menerapkan pendekatan ini, materi pecahan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik karena melibatkan kehidupan sehari-hari. Gambaran situasi kehidupan sehari-hari dapat membangun pemahaman peserta didik tentang konsep pecahan. Oleh karena itu, peserta didik dapat meningkatkan dan membangun pemahamannya terhadap konsep pecahan.

Kata Kunci: *realistic mathematic education (RME)*, bilangan pecahan.

PENDAHULUAN

Kata matematika berasal dari bahasa latin yaitu *Mathematika* yang awalnya diambil dari perkataan yunani *mathematike* yang memiliki arti mempelajari (Ulfa, 2018). *Mathematike* mempunyai asal kata *mathema* yang artinya pengetahuan atau ilmu (knowledge, science) (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Kata ini juga mempunyai hubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar (berpikir) (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Sehingga, berdasarkan asal katanya, matematika memiliki arti ilmu pengetahuan yang didapat melalui berpikir (Fatimah & Puspaningtyas, 2020). Matematika merupakan bahan ajar yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu nilai kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai hasil logis dari nilai kebenaran yang diterima sebelumnya, sehingga hubungan antar konsep dalam matematika sangat erat, tegas dan jelas (Utami & Dewi, 2020).

Salah satu materi dari matematika adalah pecahan (Dewi, 2018). Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh (Wulantina & Maskar, 2019b). Materi pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan (Anderha & Maskar, 2020). Oleh karena itu untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan, perlu menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa (Saputra, Darwis, et al., 2020). Namun sekarang ini masih banyak pendidik yang menggunakan metode drill, yaitu dimana pendidik hanya menjelaskan rumus dan kosep lalu dilanjutkan dengan memberikan soal-soal (Saputra & Permata, 2018). Peserta didik hanya memahami rumus-rumus dan

menghafalnya tanpa memahami mekanismenya (Utami & Ulfa, 2021). Situasi seperti inilah yang akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Puspaningtyas, 2019b).

Cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperbaharui metode pendekatan pembelajaran (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Salah satu pendekatan itu adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) (Megawaty et al., 2021). Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebuah pendekatan belajar matematika yang menempatkan permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah siswa memahami mekanismenya (Dewi et al., n.d.). Dengan menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang telah diberikan yang akhirnya akan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa (Sugama Maskar, n.d.). Hal ini sejalan dengan pendapat Wijaya menegaskan bahwa “suatu pengetahuan akan menjadi lebih bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks atau pembelajaran menggunakan permasalahan realistik” (Maskar et al., 2020). Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan sebelumnya bahwa siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi (Saputra, Pasha, et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Realistic Mathematic Education (RME)

Realistic Mathematics Education (RME) telah lama dikembangkan di Belanda (Darwis et al., 2020). RME mengacu pada pendapat Freudenthal yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realitas dan matematika merupakan aktivitas manusia (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Ide utama RME adalah bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali matematika di bawah bimbingan orang dewasa (guru) (Efendi et al., 2021). Selain itu, pengetahuan matematika formal anak-anak dapat dikembangkan dari pengetahuan informal (Puspaningtyas & Dewi, 2020). Ini berarti bahwa dengan melakukan beberapa kegiatan pemecahan masalah kontekstual yang nyata bagi murid, mereka dapat menggunakan pengetahuan informal mereka untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Dalam pandangan ini pendidikan matematika akan sangat interaktif di mana guru harus membangun ide-ide dari siswa (Dewi & Septa, 2019). Ini berarti mereka harus bereaksi berdasarkan apa yang siswa bawa ke kedepan (Wulantina & Maskar, 2019a). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* adalah pendekatan yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan mengadaptasi dari konsep pembelajaran konstruktifisme dimana siswa membangun pemahaman dengan menemukan konsep-konsep matematika anak dari pengetahuan informal melalui masalah nyata (Maskar, 2018).

Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, dalam arti sempit, pembelajaran merupakan suatu proses belajar agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Very & Pasha, 2021). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Setiawansyah et al., 2020). Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali (Saputra & Pasha, 2021). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak didik, yang dirancang, sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses

belajar anak didik yang bersifat internal (Ulfa, 2019). Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik pada lingkungan belajar tertentu dan akhirnya terjadi perubahan tingkah laku (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a). Oleh karena pembelajaran merupakan proses, tentu dalam sebuah proses terdapat komponen-komponen yang saling terkait (Ulfa et al., 2016). Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b).

Bilangan Pecahan

Pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran benda, atau bagian dari suatu himpunan (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda “yaitu apabila suatu benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan itu menciptakan lambang dasar suatu pecahan (Puspaningtyas, 2019a). Sedangkan maksud dari himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan semula adalah suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama, maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021). Pecahan adalah sesuatu yang tidak utuh, yang mempunyai jumlah kurang atau lebih (Puspaningtyas, n.d.). Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Misalnya dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran (Maskar & Dewi, 2020). Bagian inilah yang dinamakan pembilang (Dewi & Sintaro, 2019). Sedangkan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai penyebut (Putri & Dewi, 2020).

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode studi literature (library research) dengan mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam pembelajaran yang berupa artikel jurnal online. Referensi ini memuat hasil dari penelitian dan kajian pustaka yang terkait dengan topik. Referensi tersebut dibaca dan dipahami secara seksama agar didapatkan penjelasan yang rinci terkait topik penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pecahan

Bilangan pecahan merupakan salah satu bentuk lain dari bilangan pada ilmu matematika. Dinyatakan menjadi $\frac{a}{b}$, a merupakan pembilang dan b merupakan penyebut dengan a dimana b adalah bilangan bulat serta $b \neq 0$. Hakikat transaksi dalam bilangan pecahan adalah bagaimana cara menyederhanakan pembilang dan penyebut. Penyederhanaan pembilang dan penyebut akan memudahkan dalam operasi aritmetika sehingga tidak menghasilkan angka yang terlalu besar tetapi tetap mempunyai nilai yang sama. Jenis-jenis pecahan antara lain yaitu pecahan biasa, campuran, desimal dan senilai.

Realistic Mathematics Education (RME)

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah sebuah pendekatan belajar matematika yang menempatkan permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah siswa memahami mekanismenya. Matematika dibentuk oleh aktivitas, yaitu aktivitas dibentuk oleh pengalaman siswa. Pengalaman ini akan membentuk semacam pengetahuan melalui proses yang abstrak. Tentu saja, tidak ada aktivitas manusia yang bisa lepas dari matematika. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki pemahaman konsep matematika yang baik agar dapat menerapkannya dalam kehidupan.

Contoh soal

- a. Biaya tiket masuk Museum Lampung sebesar Rp. 5000 untuk orang dewasa, Rp. 1000 untuk anak-anak, dan Rp. 2000 untuk mahasiswa. Jika dalam satu hari terdapat 45 pengunjung yang $\frac{3}{5}$ diantaranya adalah orang dewasa dan $\frac{1}{3}$ merupakan mahasiswa. Jadi berapa banyak uang tiket masuk yang didapatkan Museum pada hari itu?

Penyelesaian:

$$\text{Jumlah orang seluruhnya (S)} = 1$$

$$\text{Orang dewasa (A)} = \frac{3}{5}$$

$$\text{Mahasiswa (B)} = \frac{1}{3}$$

$$\text{Anak-anak (C)} = 1 - \frac{3}{5} - \frac{1}{3} = \frac{1}{5}$$

$$A = \frac{3}{5} \times 45 = 27$$

$$\text{Jumlah uang A} = 27 \times 5000 = 135.000$$

$$B = \frac{1}{3} \times 45 = 15$$

$$\text{Jumlah uang B} = 15 \times 2000 = 30.000$$

$$C = \frac{1}{5} \times 45 = 9$$

$$\text{Jumlah uang C} = 9000$$

$$\text{Jumlah uang tiket masuk yang didapatkan} = 135.000 + 30.000 + 9000 = 174.000$$

- b. Pada saat Pika ulang tahun ia membawa seloyang kue engkak ke tempat kerjanya untuk dibagikan kepada teman-temannya. $\frac{1}{6}$ bagian diberikan kepada putri, $\frac{5}{8}$ bagian diberikan kepada rahma dan sisanya diberikan kepada dirta. Jadi berapa banyak bagian yang dirta dapatkan?

Penyelesaian :

$$\text{Kue bolu yang dibawa} = 1$$

$$\text{Untuk putri} = \frac{1}{6}$$

$$\text{Untuk rahma} = \frac{5}{6}$$

$$\text{Untuk dirta} = 1 - \frac{1}{6} - \frac{5}{6} = \frac{5}{24} \text{ bagian}$$

- c. Ada sebuah wadah air minum untuk gajah berbentuk silinder dan berisi air $\frac{1}{5}$ nya, jika ditambahkan dengan 6 liter air ternyata wadah itu terisi setengahnya, berapa kapasitas wadah tersebut?

Penyelesaian:

Misalkan kapasitas wadah adalah x

Pada awalnya wadah terisi $x/5$, dan diisi 6 liter air menjadi $x/2$. Jadi

$$x/2 - x/5 = 3x/10 = 6 \text{ liter}$$

$$x = 20 \text{ liter}$$

Pada dasarnya peserta didik bisa belajar pecahan dengan mudah, pendidik harus memberikan pemahaman tentang pecahan yang kuat agar tertanam pada peserta didik. Gambaran dari dunia nyata dapat membangun pemahaman konsep matematika pada peserta didik. Akan tercipta pengetahuan matematika yang lebih bermakna untuk siswa jika menggunakan situasi pada dunia nyata.

SIMPULAN

Materi pecahan adalah salah satu materi yang sulit untuk dipelajari. Hal ini dapat terjadi karena sebegini siswa hanya melihat pecahan sebagai simbol yang perlu dimanipulasi dengan berbagai cara. Agar peserta didik mempelajari pecahan dengan benar pendidik harus memberikan pemahaman tentang pecahan melalui dunia nyata agar tertanam kuat pada peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). Hasil penelitian menunjukkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pecahan. Dengan menerapkan pendekatan ini, pecahan sebagai materi abstrak dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik karena melibatkan kehidupan sehari-hari. Gambaran situasi kehidupan nyata sehari-hari dapat membangun pemahaman peserta didik tentang konsep pecahan. Oleh karena itu, peserta didik dapat meningkatkan dan membangun pemahamannya terhadap konsep pecahan.

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.
- 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. (2018). 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.

- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 9(2), 116–126.
- Fatimah, C., & 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.
- 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., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154–166.
- 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., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–334.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 661–665.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). PENERAPAN MEDIA PEMBEBELAJARAN KOGNITIF DALAM MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS MENGGUNAKAN VIDEO DI ERA 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.

- Ulfa, M. (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.
- 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 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.