

MODEL PERSAMAAN LINEAR/HARGA KESEIMBANGAN PASAR/SURPLUS KONSUMEN ATAU PRODESUN PADA SISTEM PENJUALAN KOPI

Silva Ainunnisa^{1*)}, Indah Apriyanti¹, Cinthya Bella²

¹Pendidikan Matematika

²Manajemen

*) cinthyabela123@gmail.com

Abstrak

Sistem persamaan non-linier adalah himpunan dari beberapa persamaan non-linier. Umumnya, sistem persamaan non-linier sulit atau bahkan tidak dapat diselesaikan menggunakan metode analitik. Terdapat banyak cara untuk mencari solusi sistem persamaan non-linier. Solusi sistem persamaan non-linier adalah nilai-nilai variabel bebas yang mengakibatkan sistem persamaan bernilai nol. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sistem persamaan non-linier yaitu metode optimasi metaheuristik. Salah satu contoh dari metode optimasi metaheuristik adalah algoritma Cat Swarm Optimization.

Kata Kunci: kopi, pembelajaran matematika dan matematika bisnis

PENDAHULUAN

Matematika sebagai alat untuk analisis dalam berbagai bidang cabang disiplin ilmu, mempunyai peranan sangat menonjol sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Puspaningtyas & Ulfa, 2020). Dalam mempelajari teori ekonomi ilmu-ilmu sosial, matematika semakin banyak digunakan sebagai alat untuk mengambil keputusan ataupun perencanaan (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang aplikasinya sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Puspaningtyas, 2019). Kemampuan matematika selalu dibutuhkan, tidak hanya dibidang matematika saja, tetapi juga mempengaruhi cabang ilmu lainnya (Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021). Selain itu, banyak fenomena yang selalu kita jumpai dan itu menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari (Sugama Maskar, n.d.).

Agar perubahan perilaku itu memberikan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika maka dituntut keaktifan mahasiswa dalam belajar (Maskar & Dewi, 2020). Mahasiswa harus menyenangi matematika karena matematika memberikan mereka tantangan dalam proses pengerjaannya (Saputra & Febriyanto, 2019). Seharusnya mahasiswa penuh semangat, kreatif, gigih, dan antusias dalam belajar matematika (Ulfa et al., 2016). Kenyataan yang ada di lapangan belum menunjukkan pembelajaran matematika di sekolah maupun di Universitas belum sesuai dengan apa yang diharapkan (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Hal ini terlihat dari berbagai aktivitas-aktivitas lain yang dilakukan mahasiswa dalam proses belajar-mengajar (Fatimah & Puspaningtyas, 2020). Bagi siswa maupun Mahasiswa matematika hanyalah pelajaran yang terdiri dari sekelumit angka-angka, serta tidak tahu untuk apa sebenarnya mereka mempelajari dan memecahkan persoalan matematika tersebut (Utami & Dewi, 2020). Hal ini disebabkan siswa tidak memahami konsep dengan baik (Anderha & Maskar, 2021).

Dalam masalah ini kami akan menjelaskan tentang persamaan linear yang di terapkan pada masyarakat dalam mengembangkan bisnis untuk memperoleh laba yang sangat tinggi dari konsumen (Maskar & Anderha, 2019). Adapun tujuan dalam pembuatan makalah ini untuk memenuhi tugas matematika ekonomi dan bisnis (Setiawansyah et al., 2020). Serta meningkatkan pengetahuan penulis dan pembaca tentang penerapan fungsi non-linier dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, Pasha, et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Kopi

Kopi merupakan salah satu jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai ekonomis yang lumayan tinggi (Maskar, 2018). Kopi berasal dari Afrika, yaitu daerah pegunungan di Etopia (Hendra Saputra & Pasha, 2021). Namun, kopi sendiri baru dikenal oleh masyarakat dunia setelah tanaman tersebut dikembangkan di luar daerah asalnya, yaitu Yaman di bagian selatan Arab (Puspaningtyas & Ulfa, 2021). Jenis kopi yang banyak dibudidayakan yakni kopi arabika (*Coffea arabica*) dan robusta (*Coffea canephora*) (Sekolah & Sd, 2021). Sementara itu, ada juga jenis *Coffea Liberika* dan *Coffea congensis* yang merupakan perkembangan dari jenis robusta (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Nama ilmiah kopi arabika adalah *Coffea arabica* (Dewi & Septa, 2019). Carl Linnaeus, ahli botani asal Swedia, menggolongkannya ke dalam keluarga Rubiaceae genus *Coffea* (Megawaty, Alita, et al., 2021). Sebelumnya tanaman ini sempat diidentifikasi sebagai *Jasminum arabicum* oleh seorang naturalis asal Perancis (Wulantina & Maskar, 2019). Kopi arabika diduga sebagai spesies hibrida hasil persilangan dari *Coffea eugenioides* dan *Coffea canephora* (Anderha & Maskar, 2020). Kopi robusta ditemukan pertama kali di Kongo pada tahun 18981 oleh ahli botani dari Belgia (Saputra & Permata, 2018).

Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan (Ulfa, 2019). Matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa dan alat dalam perkembangan sains dan teknologi (Ulfa, 2018). Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan dll (Fatimah et al., 2020). Matematika memiliki kegunaan serta fungsi tersendiri untuk menunjang aktivitas manusia (Dewi, 2018b). Dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki siswa, baik itu berupa aspek kognitif, afektif ataupun kreativitas siswa (Hikmah & Maskar, 2020). Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika (Wulantina & Maskar, 2019). Pengetahuan matematika siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan (Saputra & Pasha, 2021). Oleh karenanya, keterlibatan siswa yang aktif sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika (Very & Pasha, 2021). Pembelajaran matematika dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Pembelajaran matematika siswa akan lebih bermakna apabila guru mampu mengaitkan materi yang ada dengan penerapan di kehidupan (Efendi et al., 2021). Dalam pembelajaran matematika siswa mampu menguasai konsep-konsep

matematika, selain itu siswa juga dituntut aktif dan kreatif dan mampu menerapkannya dalam kehidupan (Fatimah et al., 2021). Pembelajaran matematika memiliki tujuan tersendiri untuk tercapainya pembelajaran yang efektif (Maskar et al., 2020).

Matematika Bisnis

Matematika bisnis adalah sarana atau cara yang dimanfaatkan oleh perusahaan komersial untuk menghitung segala macam kegiatan operasional pada bisnis yang sedang dijalankan (Putri & Dewi, 2020). Biasanya perhitungan itu mengacu pada beberapa cabang keilmuan, seperti matematika, ekonomi, akuntansi, analisis keuangan, manajemen pemasaran, manajemen persediaan, dan manajemen perkiraan penjualan (Dewi, 2018a). Matematika bisnis adalah ilmu terapan yang berguna untuk memecahkan masalah atau melakukan serangkaian analisis dan prediksi pada kegiatan bisnis dengan didasari ilmu matematika demi terciptanya hasil yang maksimal juga akurat (Mandasari et al., n.d.). Hal-hal yang biasanya dihitung menggunakan matematika bisnis ini adalah: pajak, bunga, tariff sewa, *payroll* dan lain sebagainya (Dewi, 2021). Pada dasarnya ilmu matematika dalam bisnis ini tidak hanya membantu dalam perhitungan atau kegiatan penjualan saja (Darwis et al., 2020). Matematika bisnis mampu dilibatkan pada hampir setiap kegiatan analisis pada bisnis tersebut (Saputra, Darwis, et al., 2020). Tanpa adanya ilmu terapan ini, kegiatan bisnis tak dapat berjalan dengan baik (Maskar & Dewi, 2021). Karena banyak proses pengelolaan usaha yang bentuknya kompleks, sehingga kemampuan dari perhitungan matematis ini sangatlah dibutuhkan (Utami & Ulfa, 2021).

METODE

Metode Biseksi Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam metode biseksi

- Fungsi harus kontinu pada interval x_n dan x_{n+1} .
- Menentukan x_n dan x_{n+1} dapat diperoleh dengan membuat grafik fungsinya.
- Nilai toleransi (error) dapat ditentukan oleh pengguna ataupun didasarkan pada bidang ilmu dari permasalahan yang diselesaikan. Kelebihan Metode Biseksi
- Selalu berhasil menemukan akar (solusi) yang dicari, atau dengan kata lain selalu konvergen. Kekurangan Metode Biseksi
- Metode biseksi hanya dapat dilakukan apabila ada akar persamaan pada interval yang diberikan.
- Jika ada beberapa akar pada interval yang diberikan maka hanya satu akar saja yang dapat ditemukan.

Contoh: Tentukan solusi dari persamaan non-linier: $y = x^3 - 7x + 1$ dengan error 0.005. Penyelesaian: - Dengan Metode Biseksi Langkah 1 : Membuat grafik dari $y = x^3 - 7x + 1$ untuk memperoleh batas interval x_n dan x_{n+1} . Dengan program Maple diperoleh grafik $y = x^3 - 7x + 1$ sebagai berikut: Terlihat dari grafik di atas bahwa solusi dari $y = x^3 - 7x + 1$ ada pada interval 2.5 dan 2.6, maka digunakan $x_n = 2.5$ dan $x_{n+1} = 2.6$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fungsi permintaan akan barang x ditunjukkan oleh persamaan permintaan $Q_{dx}=20-0.5 P_x$ 2 dan fungsi penawarannya $Q_{sx}= 12 + 1.5 P_x$ 2.Tentukan harga dan jumlah keseimbangan yang terjadi dipasar jika:a) Sebelum dikenakan pajak. b) Setelah dikenakan pajak spesifik sebesar 2(rupiah) perunit.

Jawab:

a) Keseimbangan pasar sebelum pajak: $Q_{dx} = Q_s \times 20 - 0.5 P_x^2 = -12 + 1.5 P_x$ $2 P_x^2 = 32 P_x$ $2 = 16 P_x$ $e = 4 Q_{dx} = 20 - 0.5 P_x^2 = 20 - 0.5 (4)^2$ $Q_{xe} = 12$ Jadi, harga dan jumlah keseimbangan yang tercipta dipasar masing-masing adalah $P_x = 4$ dan $Q_{xe} = 12$.

b) Persamaan penawaran sesudah penerapan pajak menjadi: $Q_{sx}' = -12 + 1.5 (P_x - 1)^2 = -12 + 1.5(P_x^2 - 2P_x + 1) = -12 + 1.5 P_x^2 - 3P_x + 1.5 = 1.5 P_x^2 - 3P_x + 10.5$ Keseimbangan pasar sesudah pajak: $Q_{dx} = Q_{sx}' \times 20 - 0.5 P_x^2 = 1.5 P_x^2 - 3P_x + 10.5 \times 20 - 10.5 = 1.5 P_x^2 - 3P_x + 29.5 = 2 P_x^2 - 3 P_x^2$ $P_x^2 - 3 P_x - 9.5 = 0$ Dengan rumus abc diperoleh $P_{x1} = 4.55$ dan $P_{x2} = 0.0557$ Harga negatif tidak rasional

Dengan memasukkan $P_{x1} = 4.55$ kedalam persamaan Q_{dx} atau Q_{sx}' diperoleh $Q = 9.65$. Jadi, dengan adanya pajak, harga dan jumlah keseimbangan yang terjadi dipasar masing-masing adalah $P_e' = 4.55$ dan $Q_e' = 9.65$ Harga naik sebesar 0.55 dan jumlah turun sebesar 2.3

$$\begin{aligned}
 Q = 1500 &\rightarrow \pi = -0.4Q^2 + 1020Q - 600.000 \\
 &= -0.4(1500)^2 + 1020(1500) - 600.000 \\
 &= 30.000 \\
 \pi \text{ pada } C \text{ minimum} \\
 Q = 1200 &\rightarrow \pi = -0.4Q^2 + 1020Q - 600.000 \\
 &= -0.4(1200)^2 + 1020(1200) - 600.000 \\
 &= 30.000
 \end{aligned}$$

SIMPULAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi non-linear adalah salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan ekonomi yang bersangkutan dengan dunia bisnis. Dengan menggunakan persamaan non-linear yang mempunyai banyak cara penyelesaian agar memperoleh hasilnya kita harus menganalisis dan memperhatikan contoh-contoh agar kita memperoleh hasil yang maksimal atau optimal.

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.
- 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. (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 Disposisimatematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 1(2), 355–365.

- 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., 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.
- 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.
- Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 85–96. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- 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., & 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.
- 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., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.

Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi. *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., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.

Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.

Puspaningtyas, N. D. (2019). 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. (2020). 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. (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.
- Sekolah, D. I., & Sd, D. (2021). *PERANAN E-LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 2(2), 44–49.
- 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.
- Sugama Maskar, V. H. S. (n.d.). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*.
- Ulfa, M. (2019). Strategi 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 Sainifik 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 Sainifik 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 Mathem. *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. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.