Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa
Volume. 2 No. 4 Juli 2024
e-ISSN: 3046-5427; dan p-ISSN: 3032-6230, Hal. 221-229
DOI: https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.107

Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 3 Paron Tahun Pelajaran 2023/2024

Rita Dwi Septiani
STKIP Modern Ngawi
Email : ritadwir133@gmail.com

Anwas Mashuri
STKIP Modern Ngawi
Email : anwas.mashuri.1@gmail.com

Amiratih Siti Aisyah
STKIP Modern Ngawi
Email : amiratih.asa@gmail.com

Alamat: Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur 63214
Korespondensi penulis: ritadwir133@gmail.com

Abstract. *This study seeks to identify learning models that affect students' mathematics learning outcomes. Students at SMPN 3 Paron have poor or low learning outcomes, especially in the field of Harmony in the Triangle, because the indicators of the learning process in the school have not been optimal. One of the learning models that can be used is the Teams Games Tournament (TGT) model with a contextual approach. This quantitative study used Postest only Control Design, with three samples selected using saturated sampling, one class as the experimental class and one class as the control class, and using one class, namely class VIII B as the test class. The samples have been distributed normally and homogeneousl. Data analysis using the T. Teams Games Tournament Test produced an average of 42.44, the conventional learning model produced an average of 62.39. Students who were taught using the Teams Games Tournament (TGT) model with a contextual approach obtained a better average and outperformed students who were taught using the convenive model or only the TGT model, as the calculation of this study obtained (Thitung = 3.024 is greater than Ttable = 2.120).*

Keywords: *TGT, Contextual Approach, Learning Outcomes*

Abstrak Penelitian ini berupaya mengidentifikasi model pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa di SMPN 3 Paron memiliki hasil belajar yang kurang baik atau rendah, khususnya pada bidang Kesebangunan pada Segitiga, karena belum optimalnya indikator proses pembelajaran di sekolah tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan kontekstual. Penelitian kuantitatif ini menggunakan Postest only Control Design, dengan tiga sampel dipilih menggunakan sampling jenuh, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol, serta menggunakan satu jkelas yaitu kelas VIII B sebagai kelas uji coba. Sampel tersebut telah berdistribusi normal dan homogen. Analisis data menggunakan Uji T. Teams Games Tournament menghasilkan rata-rata 42,44, model pembelajaran konvensional mengahsilkan rata-rata 62,39. Siswa yang diajar dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan kontekstual memperoleh rerata lebih baik dan mengungguli dibandingkan siswa yang diajar menggunakan model konvemsional atau hanya model TGT, sebagaimana perhitungan penelitian ini diperoleh (Thitung =3,024 lebih besar dari Ttabel =2,120).

Kata kunci: TGT, Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar

Received: Mei 31, 2024; Accepted: Juni 20 , 2024; Published: Juli 31, 2024
* Rita Dwi Septiani, ritadwir133@gmail.com

LATAR BELAKANG

Seorang pendidik atau guru diwajibkan mempunyai kemahiran dalam mengajar yang baik. Kemahiran mengajar yang dimaksud seperti keterampilan mengajar, keterampilan mengajar guru dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. (Abimanyu, 2024). Guru harus lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih aktif dalam belajar. Guru harus bisa memberikan instruksi yang jelas yang dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran matematika di SMPN 3 Paron yaitu diketahui bahwasanya proses pembelajaran secara konvensional berbentuk ceramah dan beberapa siswa mengerjakan soal langsung ke hasil akhir tanpa menjabarkan proses penyelesainnya. Hal ini terlihat dari hasil nilai ulangan harian materi kesebangunan siswa menunjukkan hasil yang diperoleh dibawah rata-rata atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yakni 70, terdapat 72,22% dengan rata-rata nilai hanya 60. Dapat simpulkan bahwa siswa belum mampu mengkonstruksi pengetahuan dan memahami suatu permasalahan dalam memahami konsep kesebangunan segitiga. spertasil nilai ulangan harian siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan yang dilakukan di kelas dalam mengerjakan soal pada materi Kesebangunan Pada Segitiga ini, tidak sedikit siswa yang masih kesulitan dalam pengerjaannya. Siswa masih kurang paham mengenai bagaimana cara menyelesaikan permasalahan pada soal-soal yang diberikan. Disini siswa tidak bisa menyelesaikan dan memecahkan masalah karena siswa hanya berpatokan dengan contoh yang diberikan oleh guru. Sebagai akibatnya pola belajar siswa cenderung menghafal bukan memahaminya. Oleh karena itu, model pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan solusi terhadap masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Pendekatan Kontekstual.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti salah satunya berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan aplikasi QR code Terhadap Hasil Belajar Matematika (Yahya & Bakri, 2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan terkait hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media QR coe. Oleh karena itu, disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh dari penerapan model pembelajaran yang sama namun dikombinasikan dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa di SMPN 3 Paron,

KAJIAN TEORITIS

Matematika merupakan ilmu yang sangat luas. Dalam mempelajari matematika, peserta didik perlu memahami konsep matematika terlebih dahulu agar mampu menyelesaikan berbagai soal dan dapat mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam kehidupan nyata. Pembelajaran matematika ini serangkaian aktivitas guru dalam memberikan pengajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep dengan kemampuan sendiri, sehingga konsep tersebut terbangun dengan pendekatan atau metode mengajar dalam meningkatkan kompetensi dasar (Lena, 2017). Karena metode mengajar seorang guru juga akan memberi pengaruh akan hasil belajar siswa nantinya. Menurut K. Ibrahim, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013).

Metode atau model pembelajaran yang diterapkan dalam pembeajaran matematika diataranya *cooperatif learning* atau pembelajaraan kooperatif yaitu bentuk pembelajarannya yaitu dengan cara siswa belajar dan bekerja secara kelompok, yang terdiri dari kelompok kecil yaitu 4-5 orang anggota dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurida Rahman, 2020). Sesuai yang disampaikan di awal penelitian ini merujuk pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menurut Wulandari, dkk (2018) TGT dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, komunikatif dan kolaboratif. Tujuan dari model pembelaaran TGT adalah meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan. Penerapannya dalam pembelajaran sebagai berikut: Presentasi di kelas (klasikal), Tim, Permainan, dan Turnamen (Slavin, 2015). Ada beberapa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran TGT: 1) Siswa mendapat keempatan untuk berpendapat, 2) Rasa percaya diri siswa meningkat, 3) Perilaku menganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, 4) Motivasi belajar siswa bertambah, 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, 6) Meningkatkan kebaikan budi kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru., 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Namun selain itu ada juga kekurangan dalam model pembelajaran TGT, salasatunya membutuhkan durasi cukup panjang, karena pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk digunakan pada model ini dan guru harus mempersiapkan dengan matang sebelum model pembelajaran digunakan. Peneliti juga akan menggunakan pendekatan kontekstual, sebuah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam

kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*AuthenticAssessment*) (Nur, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Paron dengan menerapkan desain penelitian Quasi Eksperimen dengan desain Postest Only Control Group Design yaitu sebuah penelitian kuantitatif untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Dalam desain penelitian yang peneliti gunakan terdapat beberapa langkah yang menunjukkan suatu urutan kegiatan penelitian, yaitu adanya perlakuan pada kelas eksperimen (x), perlakuan pada kelas kontrol (-), post – test pada masing – masing kelas. Penelitian yang dilakukan pada semester genap 2023/2024 ini mengambil 2 kelas VII sebagai populasi sekaligus sampel penelitian, dimana kelas VII A diterapkan pembelajaran konvensional dan Kelas VII B diterapkan Pembelajaran Matematika melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Pendekatan Kontekstual dengan pembagian kelompoknya heterogen dengan 4 kelompok siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan sebuah intrumen penelitian berupa test yang merupakan soal – soal diambil dari materi yang disampaikan yaitu materi kesebangunan dari beberapa buku pedomaan. Untuk mengetahui butir soal memenuhi kualifikasi sebagai butir soal yang baik sebelum digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen, berupa uji coba validitas dan reabilitas, analisis kesukaran dan daya beda. Kemudian teknik analisis datanya menggunakan uji normalitas, homoginitas, dan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa. Peneliti mengambil kelas VII SMPN 3 Paron sebanyak dua kelas sebagai sampel yakni kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan menggunakan teknik sampling jenuh untuk pengampilan sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang digunakan hanya terdapat 36 siswa yang tersebar di kelas VII A dan kelas VII B.

Tabel jumlah populasi

Kelas	L	P	Jumlah
7A	9	9	18
7B	10	8	18

Pada saat pelaksanaannya terdapat 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas kontrol dan 4 kali di kelas eksperimen, pertemuan pertama, kedua, dan ketiga digunakan untuk proses pembelajaran dengan menerapakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen. Pertemuan keempat oleh peneliti digunakan untuk memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas responden yaitu diluar kelas sampel. Pada uji coba instrument tes hasil belajar, penelitian ini menggunakan Kelas VIII B SMPN 3 Paron sebagai kelas uji coba instrumen. Alasan pemilihan kelas VIII B karena jumlah populasi yang terbatas dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh, dan kelas VIII B dianggap sudah pernah mendapat materi tersebut.

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan perbedaan pada aktivitas siswa yaitu : semua siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan aktif dan sungguh-sungguh, semua siswa mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru untuk membentuk suatu kelompok dan berdiskusi membahas materi yang akan ditugaskan, siswa mampu mengaitkan materi yang ditugaskan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran kelompok seperti ini karena memeberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian berupa test yang sebelumny telah diuji dengan analisis uji soal. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur hasil belajar 16 soal yang memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga bisa digunakan dalam penelitian, sedangkan 9 soal lainya tidak memenuhi kriteria pada analisis uji soal.

Tabel kesimpulan intrumen soal

No	Uji Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya pembeda	Kesimpulan
1.	Valid	Mudah	Baik	Dibuang
2.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
3.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
4.	Tidak Valid	Sedang	Lemah	Dibuang
5.	Tidak Valid	Sedang	Sangat Lemah	Dibuang
6.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
7.	Tidak Valid	Sedang	Lemah	Dibuang
8.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
9.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
10.	Tidak Valid	Sedang	Lemah	Dibuang
11.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
12.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
13.	Tidak Valid	Sedang	Sedang	Dibuang
14.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
15.	Tidak Valid	Sedang	Sangat Lemah	Dibuang
16.	Valid	Sedang	Sangat Kuat	Dipakai
17.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
18.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
19.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
20.	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
21.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
22.	Tidak Valid	Sedang	Lemah	Dibuang
23.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai
24.	Tidak Valid	Sedang	Sangat Sedang	Dibuang
25.	Valid	Sedang	Sedang	Dipakai

Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata 62,39. Sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan kontekstual terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini sesuai dalam perhitungan uji t sebagai berikut.

Tabel Uji t

No.	Kelas	t hitung	t tabel	Keputusan
1.	Ekperimen dan Kontrol	3,024	2,120	H_0 Ditolak dan H_1 Diterima

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji t dengan taraf signifikasi 5% diperoleh t hitung = 3,024 dan t tabel= 2,120, maka t hitung > t tabel sehingga H_0 ditolak. Berarti ada perbedaan antara pembelajaran dengan metode TGT dengan pendekatan kontekstual dengan pembelajaran langsung, hal ini dapat dilihat dari keputusan uji H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Paron Kabupaten Ngawi.

Pelaksanaan model model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan kontekstual termasuk upaya inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil

belajar matematika, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan pada siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif TGT diharapkan siswa mampu untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga saat proses pembelajaran berlangsung suasana kelas menjadi lebih lebih hidup. Pendekatan kontekstual itu sendiri bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mampu mengaitkannya ke dalam kehidupan mereka dan mampu mempraktikannya sehingga materi yang didapat mudah untuk diingat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan kontekstual berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Paron Kabupaten Ngawi. Berdasarkan analisis uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir pada akhir pada uji t diperoleh t hitung = 3,024 dan t tabel = 2,120 pada taraf signifikasi α = 5%, maka thitung > t tabel akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan kontekstual terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Paron Kabupaten Ngawi.

DAFTAR REFERENSI

Abimanyu, I., Narulita, H., & Purwani, L. L. D. (2024). Kajian outdoor learning proses dalam pembelajaran siswa sekolah dasar: Studi pustaka. JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 6(1), 25–33.

Anggoro, R. P. (2016). Terhadap kemampuan kognitif, DA keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe stad dan tgt dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika N sosial siswa. AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika dan Matematika Terapan, 6(2). https://doi.org/10.12928/admathedu.v6i2.5450

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif learning team game tournament (TGT) pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2(2), Article 2. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Ernawati, D. (2013). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi. Bandung.

Ichsanuddin Abimanyu, Narulita, H., & Dwi Purwani, L. L. (2024). Kajian outdoor learning proses dalam pembelajaran siswa sekolah dasar: Studi pustaka. JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 6(1), 25–33. https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3197

Khuluqo El Ihsana. (2017). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Komarudin. (2016). Pendidikan jasmani dan olahraga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lena, N., & M. S. (2017). Media pembelajaran matematika manipulatif. Media Pembelajaran Matematika Manipulatif, May, 337.67.

Mashuri, A. (2021). Perbandingan model cooperative learning tipe STAD dengan model cooperative learning tipe mind mapping menggunakan QAIT terhadap prestasi belajar matematika. JURNAL JENDELA PENDIDIKAN, 1(1), 20–25. https://doi.org/10.57008/jjp.v1i1.3

Nur, A. (2018). Pengaruh penerapan pembelajaran kontekstual setting kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 5, 15–25.

Nurida Rahman, 165060093. (2020). Analisis penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar siswa (Penelitian studi literatur pendidikan sekolah dasar). Skripsi (S1) Thesis, FKIP Unpas. (n.d.).

Prihatin, I. (2014). Eksperimentasi model pembelajaran teams games tournament dengan pendekatan kontekstual pada materi pecahan ditinjau dari aspek afektif siswa SMP di Kabupaten Kayong Utara. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 3(2), Article 2. https://doi.org/10.31571/saintek.v3i2.700

Rahman, A. A. (2018). Strategi belajar mengajar matematika. In Buku.

Rahmawati, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2021). Pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN Tambaharjo 02. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 6(8), Article 8. https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i8.3872

Rusman. (2012). Model-model pembelajaran. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Rustaman. (2003). Strategi belajar mengajar biologi. Jakarta: Depikbud.

Sasomo, B., & Robiyana, R. (2023). Metode snowball throwing untuk meningkatkan hasil belajar pada operasi hitung bilangan cacah di SD Negeri 71 Lubuklinggau: Indonesia. Jurnal Jendela Matematika, 1(01), Article 01.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Surapranata, S. (2006). Analisis, validitas, reliabilitas, dan interpretasi hasil tes implementasi kurikulum 2004. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanti, R. R. (n.d.). Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: PT Kharisma.

Widiasworo, E. (2017). Inovasi pembelajaran. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Wulandari, H., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan media photo story untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Glagahombo 2 Sleman mahasiswa program pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(2).

Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika, 5(01), 90. https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023