



**Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui
Guided Discovery Learning Menggunakan Microsoft Teams Berbantuan Excel**

Aulia Diraswati Septyangraeni¹

SMK N 1 Grati, Pasuruan; Jl. Raya Ngopak 1 Grati, Kedawung Wetan, Kec. Grati, Pasuruan, Jawa Timur
67184; auliadiraswati86@gmail.com

Abstract

COVID-19 pandemic in Indonesia has an impact on learning process, which requires students to learn by network/long distance. One of the platforms that teachers can use is Microsoft Teams. To be able to improve the ability of students in solving problems in mathematics learning, teachers must make learning situations with more problems solving, so students can more active in solving problems related to this material. The learning model that teachers can use is Guided Discovery Learning. Based on the findings in class, one of the mathematics topics in SMK that are still difficult for students to understand is matrix. This is because matrix is considered an abstract material and is not related to everyday life. Students bored in studying matrix because this material consists of many numbers and requires high accuracy. So it takes learning media that can attract and help students in learning these materials. One of the learning media that can be applied is Excel Matrix. This research was conducted on 34 students of XI APAT 2 in SMK Negeri 1 Grati. This research is a classroom action research (PTK) which consists of 3 cycles. The results showed that in cycles 1 and 2 it was still said to be not good, meaning that students were not yet able to understand problems, plan solutions, carry out solutions, and re-check solutions, while in cycle 3, the ability to solve mathematical problems of students could be said to be good according to the success criteria. which is determined as many as 23 students from the total (68%) in good or very good criteria in solving problems.

Keywords: *Mathematics Problems, Guided Discovery Learning.*

Abstrak

Adanya pandemi COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak pada pembelajaran yang menuntut peserta didik belajar melalui jaringan/jarak jauh. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *Microsoft Teams*. Untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menyelesaikan soal dalam pembelajaran matematika, guru harus mengupayakan situasi pembelajaran yang lebih banyak memberikan masalah agar peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal terkait materi tersebut. Model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah *Guided Discovery Learning*. Berdasarkan hasil temuan di kelas, salah satu topik matematika di SMK yang masih sulit dipahami peserta didik adalah matriks. Hal tersebut dikarenakan matriks dianggap sebagai materi yang abstrak dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengalami kejenuhan dan bosan dalam mempelajari matriks karena materi ini terdiri dari banyak angka-angka dan membutuhkan ketelitian yang tinggi. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik dan membantu peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Excel Matriks. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik XI APAT 2 SMK Negeri 1

Grati sebanyak 34 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 dan 2 masih dikatakan tidak baik artinya peserta didik belum mampu dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali penyelesaian, sedangkan pada siklus 3, kemampuan menyelesaikan masalah matematika peserta didik dapat dikatakan baik sesuai kategori keberhasilan yang ditentukan yaitu sebanyak 23 peserta didik dari keseluruhan (68%) dalam kategori baik atau sangat baik dalam menyelesaikan masalah.

Kata kunci: Masalah Matematika, Guided Discovery Learning.

INFO ARTIKEL

ISSN : 2733-0597

e-ISSN : 2733-0600

DOI : <http://dx.doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2088>

Jejak Artikel

Submit Artikel:

2 Oktober 2020

Submit Revisi:

1 November 2020

Upload Artikel:

5 Desember 2020

PENDAHULUAN

Adanya pandemi COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran dalam jaringan/jarak jauh yang dilaksanakan agar tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Berbagai pilihan platform bisa kita gunakan untuk pembelajaran dalam jaringan, salah satunya adalah *Microsoft Teams*. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai alat untuk merancang kelas virtual yang memudahkan guru dan peserta didik berkomunikasi dan berkolaborasi sehingga pembelajaran bisa tetap dilakukan dengan baik.

Kemampuan (ability) merupakan salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam belajar, akan berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Dalam belajar matematika, kemampuan peserta didik sangat menentukan keberhasilan belajarnya. Sebab, matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk memahami konsep dan menguasai rumus-rumus yang ada dalam pokok bahasan masing-masing.

Kemampuan matematika merupakan kemampuan menyelesaikan soal yang dilihat dari jawaban yang diberikan peserta didik. kemampuan menyelesaikan soal dapat membangun pemahaman peserta didik. Namun, dari hasil pengamatan penulis diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar para Peserta Didik kelas XI di SMKN 1 Grati rata-rata memiliki kemampuan menyelesaikan soal matematika yang masih rendah. Kebanyakan peserta didik hanya bisa menyelesaikan soal-soal yang rutin saja, ketika diberi soal yang non rutin kebanyakan peserta didik tidak bisa menjawab dengan benar.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menyelesaikan soal dalam pembelajaran matematika, guru harus mengupayakan situasi pembelajaran yang lebih banyak memberikan masalah agar peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal terkait materi tersebut. Model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah *Guided Discovery Learning*.

Berdasarkan hasil temuan di kelas, salah satu topik matematika di SMK yang masih sulit dipahami peserta didik adalah matriks. Hal tersebut dikarenakan matriks dianggap sebagai materi yang abstrak dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengalami kejenuhan dan bosan dalam mempelajari matriks karena materi ini terdiri dari banyak angka-angka dan membutuhkan ketelitian yang tinggi. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik dan membantu peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Excel Matriks.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis melaksanakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui *Guided Discovery Learning* Menggunakan *Microsoft Teams* Berbantuan *Excel*”

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan (Poerwadarminta, 2005). Sedangkan menurut Uno (2008), “Kemampuan adalah merujuk pada kinerja seseorang peserta didik dalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya.” Pada penelitian ini, yang dimaksud kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki seseorang peserta didik dalam menyelesaikan suatu soal.

Polya (1973) mendefinisikan penyelesaian masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak dengan segera dapat dipahami ("... *finding a way out of difficulty, a way around an obstacle, attaining an aim that was not immediately understandable*"). Menurut Polya (1973) penyelesaian masalah dalam matematika terdiri atas empat langkah pokok, yaitu 1) memahami masalah (*understand the problem*), 2) menyusun/memikirkan rencana (*devise a plan*), 3) melaksanakan rencana (*carry out a plan*), dan 4) memeriksa kembali (*look back*). Senada dengan Polya, Posamentier, Jaye dan Krulik (2003) menggunakan empat langkah dalam penyelesaian masalah, yaitu 1) membaca masalah (*read the problem*), 2) memilih strategi (*select a strategy*), 3) menyelesaikan masalah (*solve the problem*), dan 4) memeriksa kembali (*look back*). Senada dengan Polya, Posamentier dan Jaye (2007) menggunakan empat langkah dalam penyelesaian masalah, yaitu 1) membaca masalah (*read the problem*), 2) memilih strategi (*select a strategy*), 3) menyelesaikan masalah (*solve the problem*), dan 4) memeriksa kembali (*look back*). Sehingga, dalam penelitian ini terdapat empat langkah utama dalam penyelesaian masalah yaitu: 1) memahami masalah, 2) merencanakan penyelesaian, 3) melaksanakan rencana, 4) memeriksa kembali.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *guided discovery learning* atau penemuan, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, sebagaimana guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145)

Tiga ciri utama belajar dengan model pembelajaran *guided discovery learning* atau penemuan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada peserta didik; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Salah satu program komputer yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran adalah *Microsoft Office Excel*. Khususnya digunakan sebagai media pembelajaran dalam bidang matematika. Ada banyak fungsi yang disediakan *Microsoft Office Excel* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Salah satunya adalah berbagai operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan dan perkalian, macam-macam operasi ini dapat digunakan pada konsep penjumlahan,

pengurangan, perkalian, determinan, dan invers matriks. Sehingga aplikasi excel dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi matriks yang dapat membantu dan membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari materi matriks.

PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MATRIKS	
PETUNJUK: Isikanlah angka/elemen matriks pada tempat yang diwarnai hijau	
Buatlah matriks A, B, C, D, dan E	
A = $\begin{bmatrix} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \end{bmatrix}$	Jawab:
B = $\begin{bmatrix} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \end{bmatrix}$	a). $A + B = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0+0 & 0+0 \\ 0+0 & 0+0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$
C = $\begin{bmatrix} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \end{bmatrix}$	b). $A + C = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0+0 & 0+0 \\ 0+0 & 0+0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$
D = $\begin{bmatrix} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \end{bmatrix}$	c). $A - B = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0-0 & 0-0 \\ 0-0 & 0-0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$
E = $\begin{bmatrix} & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \\ & & & & \end{bmatrix}$	d). $B - C = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0-0 & 0-0 \\ 0-0 & 0-0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$
a). Tentukan hasil dari A + B	e). $A + D = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} =$
b). Tentukan hasil dari A + C	f). $C - E = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} =$
c). Tentukan hasil dari A - B	
d). Tentukan hasil dari B - C	
e). Tentukan hasil dari A + D	
f). Tentukan hasil dari C - E	

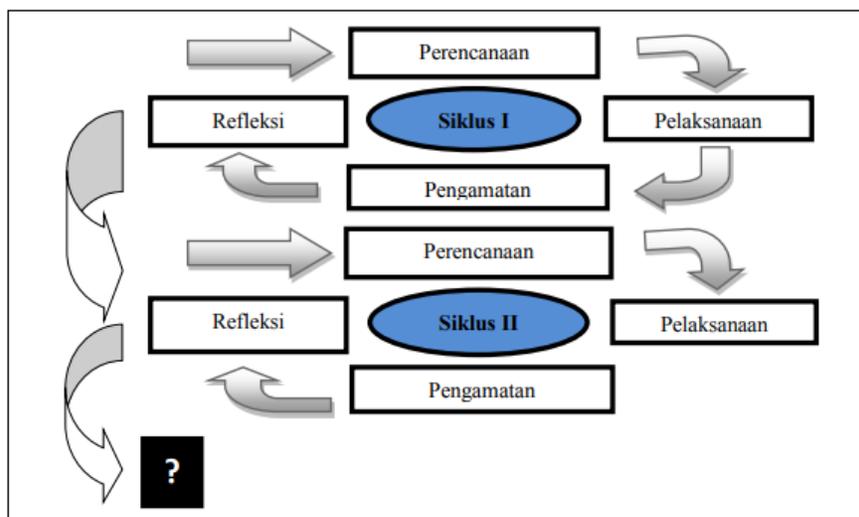
Gambar 1. Contoh Tampilan Excel sebagai Media Pembelajaran Materi Matriks

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi. *Microsoft Teams* adalah salah satu aplikasi dari Office 365. Aplikasi ini adalah salah satu platform yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran daring. Penggunaan *Microsoft teams* dalam pembelajaran daring dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam berinteraksi. Guru dapat memberikan materi, mengunggah bahan ajar, memberi penugasan, memberi kuis, serta dapat dengan mudah menggunakannya.

Hasil penelitian Yuntawi dan Aziz (2017) menunjukkan bahwa penerapan model posing setting kooperatif meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematika yang berupa hasil belajar siswa yaitu siswa mencapai ketuntasan secara klasikal. Pada penelitian sebelumnya pembelajarannya tatap muka, pada penelitian ini menggunakan pembelajaran daring, Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran saja, pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti yaitu untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematika melalui *Guided Discovery Learning* menggunakan *Microsoft Teams* berbantuan *Excel*.

METODE PENELITIAN

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI APAT 2 SMK Negeri 1 Grati sebanyak 34 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (tanggal 14 Oktober sampai 11 November 2020) Tahun Pelajaran 2020-2021. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kategori keberhasilan). Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian tindakan kelas.



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas

Adapun metode yang digunakan peneliti dalam teknik pengumpulan datanya adalah metode tes. Dalam penelitian ini digunakan tes untuk mengukur kemampuan menyelesaikan masalah matematika. Soal dalam tes ini berupa soal uraian yang harus dikerjakan secara individu.

Rubrik penskoran kemampuan menyelesaikan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah Polya disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rubrik Penskoran Kemampuan Menyelesaikan Masalah matematika

Aspek yang diukur	Skor	Keterangan
-------------------	------	------------

Memahami masalah	0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menuliskan apa yang diketahui dan ditanya pada soal • Atau jika tidak menuliskan apa yang diketahui dan ditanya dari soal. • Jika benar menuliskan salah satu saja apa yang diketahui atau ditanyakan dari soal
	1	<ul style="list-style-type: none"> • Atau jika menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal tetapi salah satunya salah
	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal.
Merencanakan penyelesaian	0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menuliskan rencana penyelesaian masalah
	1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menuliskan rencana penyelesaian masalah • Atau jika hanya sebagian yang benar dalam menuliskan rencana penyelesaian masalah
	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan menuliskan rencana penyelesaian masalah
Melaksanakan rencana	0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menuliskan penyelesaian masalah
	1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menuliskan penyelesaian masalah
	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menuliskan penyelesaian masalah tetapi benar solusinya
	3	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan penyelesaian soal tetapi tidak lengkap
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar, lengkap dalam menyelesaikan masalah
Memeriksa kembali	0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menjawab apa yang ditanyakan atau tidak menuliskan kesimpulan
	1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menjawab apa yang ditanyakan

2 • Jika benar dan tepat apa yang dtanyakan dari soal

Sumber: Modifikasi dari langkah pemecahan masalah Polya

HASIL PENELITIAN

Pada siklus I diperoleh hasil bahwa sebanyak 16 peserta didik (47%) memenuhi kategori kurang dalam menyelesaikan masalah matematika, 12 peserta didik (35%) memenuhi kategori cukup dalam menyelesaikan masalah matematika, 4 peserta didik (12%) memenuhi kategori baik dalam menyelesaikan masalah matematika, dan 2 peserta didik (6%) memenuhi kategori sangat baik dalam menyelesaikan masalah matematika.

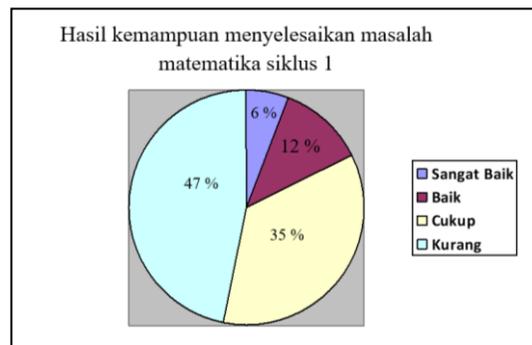


Diagram 1. Hasil kemampuan menyelesaikan masalah matematika pada siklus 1

Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil bahwa sebanyak 2 peserta didik (6 %) memenuhi kategori kurang dalam menyelesaikan masalah matematika, 16 peserta didik (47%) memenuhi kategori cukup dalam menyelesaikan masalah matematika, 11 peserta didik (32%) memenuhi kategori baik dalam menyelesaikan masalah matematika, dan 5 peserta didik (15%) memenuhi kategori sangat baik dalam menyelesaikan masalah matematika.

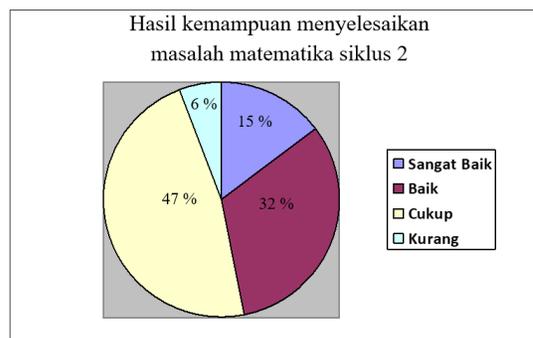
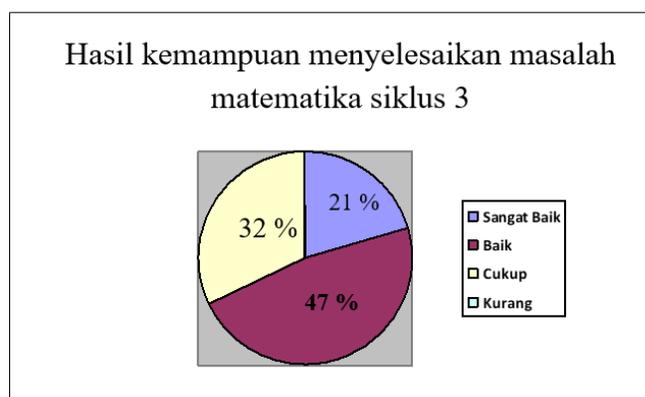


Diagram 2. Hasil kemampuan menyelesaikan masalah matematika pada siklus 2

Sedangkan pada siklus III diperoleh hasil bahwa sebanyak 11 peserta didik (32%) memenuhi kategori cukup dalam menyelesaikan masalah matematika, 16 peserta didik (47%) memenuhi kategori baik dalam menyelesaikan masalah matematika, dan 7 peserta didik (21%) memenuhi kategori sangat baik dalam menyelesaikan masalah matematika.

**Diagram 3.** Hasil kemampuan menyelesaikan masalah matematika pada siklus 3**KESIMPULAN, DISKUSI DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematika diperoleh simpulan hasil tes kemampuan menyelesaikan masalah matematika pada materi matriks kelas XI APAT 2 SMKN 1 Grati melalui Guided Discovery Learning menggunakan Microsoft Teams berbantuan Excel Pada siklus 1 dan 2 masih dikatakan tidak baik artinya peserta didik belum mampu dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali penyelesaian, sedangkan pada siklus 3, kemampuan menyelesaikan masalah matematika peserta didik dapat dikatakan baik sesuai kategori keberhasilan yang ditentukan yaitu sebanyak 23 peserta didik dari keseluruhan (68%) dalam kategori baik atau sangat baik dalam menyelesaikan masalah.

Pada penelitian ini, kemampuan menyelesaikan masalah matematika sudah dikatakan baik, sebaiknya pada penelitian selanjutnya dapat memperhatikan kemampuan menyelesaikan masalah matematika peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif dan efisien. Bagi peneliti lain yang akan

melakukan penelitian dengan judul yang relevan, hendaknya mengembangkan penelitian tersebut dengan model pembelajaran atau media yang lain, sehingga lebih bervariasi dan mempunyai banyak referensi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada keluarga tercinta, Ibu Dra. Nining Faridah M.Si selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Grati, Ibu Fatimatul Khikmiyah, M.Sc selaku dosen pembimbing, Bapak Drs. H. Bashori, M.MPd. selaku guru pamong, Bapak dan Ibu dosen jurusan matematika Universitas Muhammadiyah Gresik, Teman-teman PPG Dalam Jabatan Angkatan 1 tahun 2020, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Keberhasilan penulisan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Danial, M., Gani, T., & Husnaeni. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Awal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Journal of EST*, 3(1), 18–32
- Hopkins, David. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (2003). *The new sourcebook for teaching reasoning and problem solving in Junior and Senior High School*. Boston: Allyn and Bacon.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Polya, G. (1973). *How to Solve It*. 2nd ,Princeton University Press, ISBN 0-691-08097-6.
- Posamentier, A.S., Jaye, D., Krulik, S. 2007. *Exemplary Practices for Secaondary Math Teachers*. Association for Supervision and Curriculum Development. Alexandria, Virginia USA

Aulia Diraswati Septyangraeni : Upaya Meningkatkan Kemampuan.....

Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Guided discovery learning Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304

Sardiman, A.M. (2005) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press

Uno, Hamzah B. (2008). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuntawati & Aziz, Abdul. (2017). *Problem Posing Setting Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Siswa*. LPPM IKIP Mataram, 18