

PENINGKATAN MOTIVASI PADA MATERI BILANGAN BULAT MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN BINGO DI KELAS VII SMPN 11 BENGKULU TENGAH INCREASING MOTIVATION IN BASIC MATH OPERATIONS THROUGH BINGO GAME METHOD IN CLASS VIII AT SMPN 11 BENGKULU TENGAH

Ayu Putriani¹, Nurma Fitri Yanti², Salamah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno

Email: ayuputriani@gmail.com¹, nrm.ftr_ynt@gmail.com²,

salamah@gmail.uinfasbengkulu.ac.id.com³

Abstrak: Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika, terutama pada materi bilangan bulat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bilangan bulat melalui metode permainan Bingo di kelas VII SMPN 11 Bengkulu Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Bingo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam memahami konsep bilangan bulat. Dengan demikian, metode permainan Bingo dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Permainan Bingo, Matematika.

***Abstract:** Learning motivation is an important factor in the success of learning mathematics, especially in whole number material. This study aims to increase student motivation in learning integers through the Bingo game method in class VII of SMPN 11 Bengkulu Tengah. This research uses a quantitative approach. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed descriptively qualitatively. The results showed that the use of Bingo game can significantly increase students' learning motivation. Students became more active, enthusiastic, and motivated in understanding the concept of whole numbers. Thus, the Bingo game method can be an effective alternative learning strategy in increasing motivation to learn mathematics.*

***Keywords:** Motivation To Study, Bingo Games, Mathematics.*

PENDAHULUAN

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku untuk mencapai tujuan tertentu¹. Menurut Mc.Donald, motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan². Sardiman menegaskan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak³.

Sementara itu, Hamzah B. Uno mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya⁴. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar⁵.

Permainan Bingo matematika merupakan adaptasi dari permainan Bingo tradisional yang dimodifikasi untuk pembelajaran bilangan bulat (operasi dasar) matematika. Dalam penerapannya, terdapat empat operasi dasar matematika yang dapat diintegrasikan ke dalam permainan Bingo⁶, yaitu:

1. Operasi Penjumlahan (+) Melibatkan penggabungan dua atau lebih angka untuk mendapatkan hasil total. Dalam permainan Bingo, soal penjumlahan dapat divariasikan dengan berbagai tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa⁷.
2. Operasi Pengurangan (-) Mencakup pengambilan nilai dari suatu angka. Soal pengurangan dalam Bingo dapat dikombinasikan dengan penjumlahan untuk meningkatkan kompleksitas permainan⁸.

¹ Uno, Hamzah B. (2019). "Teori Motivasi dan Pengukurannya". Jakarta: Bumi Aksara, hal. 1

² McDonald dalam Sardiman A.M. (2018). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: Rajawali Pers, hal. 73.

³ Sardiman A.M. (2018). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: Rajawali Pers, hal. 75

⁴ Uno, Hamzah B. (2019). "Teori Motivasi dan Pengukurannya". Jakarta: Bumi Aksara, hal. 3

⁵ Dimiyati dan Mudjiono. (2020). "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: Rineka Cipta, hal. 80

⁶ Sutarto & Syarifuddin. (2020). "Penerapan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Matematika". Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 45-57.

⁷ Rahman, A. (2019). "Desain Permainan Matematika untuk Sekolah Menengah". Jakarta: Prenada Media Group, hal. 89.

⁸ Nurhayati, E. (2021). "Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan". Yogyakarta: Deepublish, hal. 112.

3. Operasi Perkalian (\times) Merupakan penjumlahan berulang dengan angka yang sama. Dalam Bingo matematika, perkalian dapat disajikan dalam bentuk soal cerita atau perhitungan langsung⁹.
4. Operasi Pembagian (\div) Adalah proses membagi suatu nilai menjadi beberapa bagian yang sama. Soal pembagian dalam Bingo dapat dimodifikasi dengan menggunakan pembagian bersisa atau tanpa sisa¹⁰.

Dalam implementasinya, keempat operasi dasar ini dapat dikombinasikan dalam satu kartu Bingo, di mana setiap kotak berisi soal yang melibatkan operasi-operasi tersebut. Siswa harus menyelesaikan soal-soal yang diberikan untuk bisa menandai kotak-kotak dalam kartu Bingo mereka¹¹.

Permainan Bingo dalam pembelajaran matematika memberikan berbagai manfaat untuk meningkatkan motivasi siswa. Pertama, permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mengurangi kecemasan siswa dalam belajar matematika¹². Kedua, Bingo matematika mendorong partisipasi aktif siswa karena setiap peserta memiliki kesempatan yang sama untuk menang, hal ini meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar¹³.

Permainan Bingo juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir cepat dan akurat karena siswa dituntut untuk menyelesaikan soal-soal dengan tepat dalam waktu terbatas¹⁴. Selain itu, format permainan yang interaktif mendorong pembelajaran kolaboratif dan komunikasi antar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung¹⁵.

Melalui permainan Bingo, siswa mendapatkan umpan balik langsung atas kemampuan mereka, yang berperan penting dalam membangun motivasi intrinsik¹⁶.

⁹ Widodo, S. (2018). "Media Pembelajaran Matematika". Bandung: Alfabeta, hal. 167.

¹⁰ Kusuma, J. W. (2020). "Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 67-78.

¹¹ Purnomo, Y. W. (2021). "Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(2), 156-170.

¹² Kristianti, Y. (2019). "Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 112-125.

¹³ Wibowo, S. (2020). "Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 78-92.

¹⁴ Nugroho, A. (2021). "Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 145.

¹⁵ Sulistyowati, E. (2019). "Inovasi Pembelajaran Matematika di Era Digital". Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 167.

¹⁶ Hartono, R. (2020). "Ragam Model Pembelajaran yang Mudah Diterima Murid". Yogyakarta: DIVA Press, hal. 89.

Sistem reward dalam permainan juga menjadi motivasi eksternal yang efektif, mendorong siswa untuk terus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi matematika¹⁷.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data tentang perilaku, preferensi, atau kemampuan siswa, dengan studi kasus di SMPN 11 Bengkulu Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan permainan bingo dalam meningkatkan motivasi siswa pada materi operasi dasar dalam pembelajaran matematika dan mendeskripsikan respon siswa terhadap permainan bingo.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskripsi kualitatif. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi dan memperbaiki hasil belajar siswa, dengan tujuan memberikan gambaran mendalam mengenai penerapan permainan dalam Pendidikan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa kelas VII di SMPN 11 Bengkulu Tengah yang sedang mempelajari materi operasi dasar matematika.

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dan dikumpulkan melalui beberapa Teknik, yaitu :

1. Observasi partisipatif : Peneliti mengamati langsung selama proses pembelajaran berlangsung yang menggunakan permainan bingo pada materi bilangan bulat. Observasi dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran untuk melihat interaksi siswa, guru, dan penggunaan permainan bingo.
2. Wawancara : Wawancara dilakukan dengan guru matematika dan siswa sehingga memperoleh perspektif tentang pemahaman terhadap materi bilangan bulat, serta pengalaman siswa menggunakan permainan bingo sebagai media pembelajaran.

¹⁷ Pratiwi, D. (2021). "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 34-48.

3. Kuesioner : Kuesioner diberikan kepada siswa terkait materi bilangan bulat, kuesioner ini membantu peneliti dalam mengumpulkan data, mengukur opini, dan mengidentifikasi kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat untuk melakukan kegiatan, dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan, harapan dan cita-cita, penghargaan dan penghormatan atas diri, lingkungan yang baik, serta kegiatan yang menarik¹⁸. Menurut perspektif psikologi, motivasi merupakan suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu¹⁹.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai²⁰. Motivasi juga dipandang sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut²¹.

Dari perspektif behavioristik, motivasi dipahami sebagai suatu dinamika perilaku yang meliputi unsur-unsur arousal, mengurai (pertahanan), pengarahan, dan perilaku aktif²². Sedangkan dalam pandangan kognitif, motivasi didefinisikan sebagai pemikiran dan keyakinan dalam diri seseorang yang mengarahkan seseorang untuk bertindak²³.

Metode permainan Bingo dalam pembelajaran matematika telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa²⁴. Permainan

¹⁸ Hamzah B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

¹⁹ Santrock, John W. (2018). *Educational Psychology*, 6th Edition. New York: McGraw-Hill Education.

²⁰ Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

²¹ Sugihartono, dkk. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

²² Woolfolk, Anita. (2019). *Educational Psychology*, 14th Edition. Boston: Pearson Education.

²³ Schunk, Dale H., Pintrich, Paul R., & Meece, Judith L. (2020). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*, 4th Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

²⁴ Sutarto, S., & Syarifuddin, S. (2020). "Penerapan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 68-75.

ini memadukan unsur pembelajaran dengan kesenangan, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa²⁵.

Dalam implementasinya, permainan Bingo matematika menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa aspek pembelajaran:

1. **Pertama**, Peningkatan Motivasi Intrinsik Penggunaan permainan Bingo matematika meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika²⁶. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya unsur kompetisi yang menyenangkan²⁷.
2. **Kedua**, Dampak pada Hasil Belajar Penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode permainan Bingo dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi dasar matematika hingga 75% dibandingkan dengan metode konvensional²⁸. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal dengan lebih cepat dan akurat²⁹.
3. **Ketiga**, Aspek Psikologis Permainan Bingo matematika membantu mengurangi kecemasan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika dan meningkatkan kepercayaan diri mereka³⁰. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menekan, sehingga siswa lebih berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan³¹.
4. **Keempat**, Interaksi Sosial Metode ini juga meningkatkan interaksi positif antar siswa, mengembangkan kemampuan kerja sama, dan menciptakan lingkungan

²⁵ Wijaya, A. (2019). "Metode Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan." Jakarta: Bumi Aksara.

²⁶ Nurhayati, E. (2021). "Efektivitas Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 145-156.

²⁷ Sari, R. P., & Rahman, A. (2020). "Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Edukatif." Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

²⁸ Pratiwi, D., & Mulyani, S. (2021). "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 34-45.

²⁹ Kusuma, A. P. (2019). "Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan." *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(2), 89-98.

³⁰ Handayani, S. (2020). "Psikologi Pembelajaran Matematika." Bandung: Alfabeta.

³¹ Wulandari, R., & Susanto, H. (2021). "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 112-123.

belajar yang supportif. Siswa belajar untuk berkompetisi secara sehat sambil membantu satu sama lain dalam memahami materi³².

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan permainan bingo dalam mengajarkan materi bilangan bulat matematika kepada siswa kelas VII di SMPN 11 Bengkulu Tengah. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bingo dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap konsep bilangan bulat, serta mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1. Aktifitas siswa dalam pembelajaran

Saat proses pembelajaran dimulai, penggunaan permainan bingo sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan konsep dasar bilangan bulat dan bagaimana materi tersebut dapat dipahami dengan menggunakan permainan bingo. Permainan bingo bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat konsep matematika dan meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis dan strategis.

Pada sesi percakapan awal, siswa terlihat lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan karena siswa dapat mempelajari konsep matematika menggunakan permainan di dalam kelas. Hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep bilangan bulat matematika.

2. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran

Penerapan permainan bingo dalam pembelajaran bilangan bulat berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis. Para siswa menunjukkan semangat dan partisipasi yang tinggi saat mengerjakan soal-soal yang disajikan. Melalui metode permainan ini, guru dapat mengevaluasi kemampuan individual siswa dalam menyelesaikan masalah matematika secara mandiri.

³² Suryani, N., & Agung, L. (2019). "Strategi Belajar Mengajar Matematika." Jakarta: Rineka Cipta.

3. Pengaruh pada pemahaman konsep bilangan bulat

Setelah proses observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner dengan siswa. Didapatkan bahwa Sebagian besar siswa lebih mudah memahami konsep bilangan bulat setelah menggunakan permainan bingo. Siswa menyatakan jika permainan ini membantu mereka memahami konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret,

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan Bingo dalam pembelajaran bilangan bulat di kelas VII SMPN 11 Bengkulu Tengah memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan permainan Bingo berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi bilangan bulat. Siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Permainan Bingo menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa metode permainan ini membantu siswa dalam memahami konsep bilangan bulat dengan lebih baik. Konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Metode ini juga memperkuat interaksi sosial antar siswa, mendorong kerja sama dalam pembelajaran, serta meningkatkan komunikasi dan kolaborasi di dalam kelas.

Dengan demikian, permainan Bingo dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini lebih sering diterapkan dalam pembelajaran, terutama pada konsep-konsep matematika yang dianggap sulit oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. (2019). "Teori Motivasi dan Pengukurannya". Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A.M. (2018). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: Rajawali Pers.
- Mudjiono dan Dimiyati. (2020). "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarifuddin & Sutarto. (2020). "Penerapan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 45-57.

- Rahman, A. (2019). "Desain Permainan Matematika untuk Sekolah Menengah". Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurhayati, E. (2021). "Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan". Yogyakarta: Deepublish.
- Widodo, S. (2018). "Media Pembelajaran Matematika". Bandung: Alfabeta.
- Kusuma, J. W. (2020). "Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 67-78.
- Purnomo, Y. W. (2021). "Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan". *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(2), 156-170.
- Kristianti, Y. (2019). "Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 112-125.
- Wibowo, S. (2020). "Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 78-92.
- Nugroho, A. (2021). "Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sulistyowati, E. (2019). "Inovasi Pembelajaran Matematika di Era Digital". Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hartono, R. (2020). "Ragam Model Pembelajaran yang Mudah Diterima Murid". Yogyakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, D. (2021). "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 34-48.
- Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, John W. (2018). *Educational Psychology, 6th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sugihartono, dkk. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Anita, Woolfolk. (2019). *Educational Psychology, 14th Edition*. Boston: Pearson Education.

- Schunk, Dale H., Pintrich, Paul R., & Meece, Judith L. (2020). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*, 4th Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Syarifuddin, & Sutarto, S. (2020). "Penerapan Permainan Bingo dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 68-75.
- Wijaya, A. (2019). "Metode Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan." Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, E. (2021). "Efektivitas Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 145-156.
- Sari, R. P., & Rahman, A. (2020). "Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Edukatif." Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, D., & Mulyani, S. (2021). "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 34-45.
- Kusuma, A. P. (2019). "Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan." *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(2), 89-98.
- Handayani, S. (2020). "Psikologi Pembelajaran Matematika." Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, R., & Susanto, H. (2021). "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 112-123.
- Agung, L., & Suryani, N. (2019). "Strategi Belajar Mengajar Matematika." Jakarta: Rineka Cipta.