

PENGENALAN ALGORITMA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN *SQUARING THE SQUARE* DI SMA 1 BATUKLIANG UTARA LOMBOK TENGAH

Ayes Malona Siboro^{1*}, Fathul Maulina Wahidah², Lalu Riski Wirendra Putra³, Sahin Two Lestari⁴, Syaftirridho Putri⁵, Rendi Bahtiar Pratama⁶, I Gede Adhitya Wisnu Wardhana⁷, Ida Haryati⁸

^{1 2 3 4 5 6 7} Program Studi Matematika, Universitas Mataram. Jalan Majapahit No. 62
Mataram, NTB 83112, Indonesia.

⁸ Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batukliang Utara, Indonesia.

* Coressponding Author. E-mail: adhitya.wardhana@unram.ac.id

Received: 30 Agustus 2024

Accepted: 29 September 2024

Published: 30 September

2024

Abstrak

Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengevaluasi penerapan metode *Squaring The Square* dalam meningkatkan pemahaman algoritma, geometri dan perubahan sikap siswa terhadap matematika di SMA Negeri 1 Batukliang Utara, Lombok Tengah. Metode ini melibatkan aktivitas praktis di mana siswa menyusun sejumlah persegi kecil menjadi satu bentuk persegi besar, yang dirancang untuk mengasah keterampilan spasial dan kemampuan memecahkan masalah. Analisis data dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa penerapan metode ini secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep geometri dan memperbaiki sikap mereka terhadap pelajaran matematika. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dan visualisasi dalam meningkatkan pemahaman konsep yang mendalam, serta menawarkan wawasan berharga untuk praktik pengajaran matematika di sekolah.

Kata Kunci: algoritma, metode *squaring the square*, pemahaman geometri, teori konstruktivisme

PENDAHULUAN

Algoritma adalah serangkaian instruksi atau langkah-langkah yang dirancang untuk menyelesaikan masalah atau melakukan tugas tertentu secara efisien dan sistematis. Konsep ini tidak hanya penting dalam ilmu komputer, tetapi juga memiliki penerapan luas di berbagai bidang seperti matematika, ekonomi, dan teknik. Dalam matematika, algoritma digunakan untuk menyelesaikan perhitungan kompleks dengan lebih cepat dan tepat, misalnya dalam proses optimasi atau pengolahan data (Cormen et al., 2022). Algoritma juga membantu mengajarkan konsep-konsep dasar seperti aritmetika, aljabar, dan analisis, yang sangat penting bagi siswa untuk memahami cara menyelesaikan masalah melalui langkah-langkah logis dan terstruktur (Setiawan & Pratama, 2020).

Algoritma adalah serangkaian langkah sistematis yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Dalam matematika, konsep ini sering diimplementasikan secara konkret, seperti

pada masalah *Squaring the Square*, yaitu tantangan matematika yang melibatkan pembagian sebuah persegi besar menjadi beberapa persegi lebih kecil dengan ukuran berbeda, di mana tidak ada dua persegi yang memiliki ukuran sama. Proses ini memerlukan algoritma untuk menemukan solusi optimal, yakni cara terbaik untuk memecah persegi besar tanpa mengulang ukuran persegi yang lebih kecil (Nugroho & Rahmawati, 2019). Konsep *Squaring the Square* yang menantang dan menarik telah menjadi fokus pembelajaran bagi siswa SMA 1 Batukliang Utara di Lombok Tengah. Pengenalan konsep ini dapat meningkatkan kemampuan spasial dan logis siswa, serta memperkuat pemahaman mereka tentang geometri (Kurnianingsih et al., 2017). Algoritma dalam konteks ini bekerja dengan mengidentifikasi pola dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapai solusi yang diinginkan, sekaligus mengajarkan siswa cara menerapkan algoritma dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir



kritis dan analitis mereka (Suryadi & Hartati, 2021).

Dengan memahami algoritma melalui contoh *Squaring the Square*, siswa dapat lebih mudah mengaitkan konsep matematis dengan aplikasi praktisnya, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap matematika (Susanti & Putra, 2020). Siswa akan lebih senang dan termotivasi apabila matematika didesain seperti permainan, yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan interaktif (Siboro et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Konsep *Squaring the Square* dipilih sebagai fokus pengabdian karena dapat membantu siswa SMA 1 Batukliang Utara memahami dan mengaplikasikan prinsip geometri dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus meningkatkan kemampuan analitis dan kreatif yang penting dalam menghadapi globalisasi (Rila, 2021). Sekolah ini berada di daerah pedesaan Lombok Tengah dengan komunitas siswa yang beragam, sehingga pengenalan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa secara holistik. Pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan spasial dan logis, sehingga siswa lebih siap menghadapi tantangan global yang kompleks dan mampu berpartisipasi efektif dalam masyarakat.

Survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kurang mampu menghadapi soal matematika yang kompleks, namun setelah pelatihan *Squaring the Square*, kemampuan spasial dan logis mereka meningkat signifikan (Siboro et al, 2024). Studi seperti (Kurnianingsih et al, 2017) mendukung bahwa pengenalan konsep geometri dapat meningkatkan kemampuan analitis dan kreatif siswa, dan (Rila, 2021) menyoroti pentingnya literasi digital dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, pengenalan konsep *Squaring the Square* di SMA 1 Batukliang Utara dapat meningkatkan kemampuan spasial dan logis siswa serta memperkuat pemahaman mereka tentang geometri.

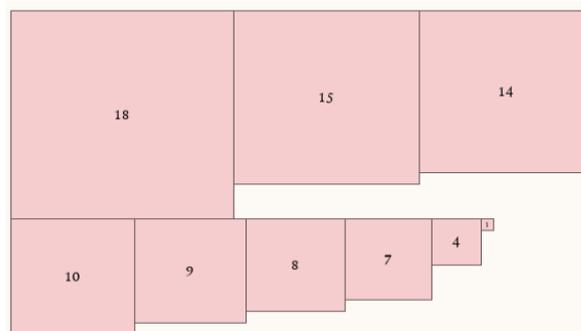
METODE PELAKSANAAN

Pada tanggal 23 Agustus 2024, tim pengabdian Masyarakat MBKM ACRG program

studi matematika universitas mataram melakukan rapat persiapan pengabdian Masyarakat. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 1 Batukliang Utara, Lombok Tengah pada tanggal 27 Agustus 2024. Subjek pengabdian pada pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim MBKM ACRG adalah siswa-siswa dari SMAN 1 Batukliang utara. Sebanyak 42 orang siswa mengikuti kegiatan pengabdian ini.

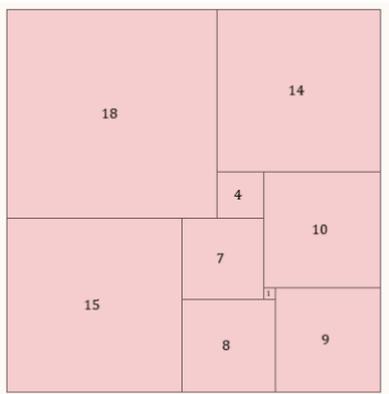
Dalam mencapai tujuan yang diinginkan dalam pengabdian ini yakni memberikan wawasan terkait algoritma dan pengetahuan geometri pada siswa SMAN 1 Batukliang Utara, kami menggunakan suatu permainan yang menyenangkan agar mudah diterima oleh siswa SMA. Permainan yang kami gunakan adalah *Squaring the square*. Permainan ini dimulai dengan memberikan siswa-siswa persegi-persegi yang memiliki ukuran yang berbeda-beda. Kemudian meminta para siswa untuk menyusun persegi-persegi tersebut menjadi suatu persegi Panjang yang utuh. Permainan ini membutuhkan pengetahuan terkait geometri dan algoritma untuk memecahkannya.

Instrumen pretest di atas dirancang untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang konsep dasar algoritma dan permainan "*Squaring the Square*." Soal berbentuk pilihan ganda untuk mengidentifikasi pengetahuan konseptual siswa. Posttest, dengan format serupa, bertujuan mengevaluasi peningkatan pemahaman setelah pembelajaran, termasuk penerapan algoritma dalam permainan. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Peningkatan nilai menunjukkan keberhasilan pembelajaran. Analisis kualitatif dapat melibatkan pengamatan jawaban terbuka, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata, distribusi skor, dan perbandingan tiap butir soal pretest-posttest.



Gambar 1. Kumpulan persegi yang memiliki ukuran yang berbeda-beda.





Gambar 2. Hasil penyusunan persegi-persegi menjadi persegi Panjang berukuran 32×33 satuan.

HASIL KEGIATAN

Saat pengabdian berlangsung, para peserta yakni siswa-siswa SMAN 1 Batukliang Utara sangat antusias dalam mengikuti kegiatan. Para siswa sangat tertarik dengan algoritma pada matematika. Mereka ingin mengenal algoritma lebih dalam lagi setelah mendapatkan materi dari tim pengabdian MBKM ACRG. Beberapa siswa kami minta untuk mengisi formulir responsi untuk melihat seberapa berpengaruh apa pengabdian ini terhadap pengetahuan dan wawasan terkait algoritma. Dari Tabel 1 terlihat bahwa terdapat perubahan signifikan yakni peningkatan pengetahuan terkait algoritma pada siswa-siswa SMAN 1 Batukliang Utara setelah mengikuti pengabdian ini.

Tabel. 1 Hasil Responsi oleh Beberapa Peserta Pengabdian

No	Pengetahuan sebelum pengabdian	Pengetahuan setelah pengabdian
1	3	4
2	1	4
3	3	5
4	2	5
5	1	4
6	3	4
7	1	4
8	3	3
9	3	3
10	3	3
11	2	5
12	2	5
13	1	4
14	2	4
Rata-rata	2,14	4

Pre-test dan Pemahaman Awal

Penelitian dimulai dengan pre-test untuk menilai pemahaman awal siswa tentang metode *Squaring the Square*. Hasil menunjukkan pemahaman yang masih terbatas, sejalan dengan temuan Yuliana yang menyatakan kurangnya pemahaman geometri siswa (Yuliana et al., 2023). Hal ini mungkin disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang memadai atau kurangnya aktivitas praktis (Suherman, 2022). Harsono juga mengonfirmasi bahwa siswa kesulitan memahami konsep dasar tanpa aktivitas praktis. Hasil pre-test menegaskan perlunya metode pengajaran yang lebih interaktif untuk membangun pemahaman dasar sebelum materi yang lebih kompleks (Harsono 2019).

Implementasi Metode *Squaring the Square*

Setelah *pre-test*, metode *Squaring the Square* diterapkan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai konsep geometri. Metode ini melibatkan aktivitas manipulatif di mana siswa menyusun persegi-persegi kecil menjadi satu persegi besar. Penelitian oleh Dewi (Dewi, 2020) dan Harsono (Harsono, 2019) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan manipulatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan konsep secara langsung.

Metode *Squaring The Square* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang mendukung temuan Rahardjo (Rahardjo, 2022) bahwa pembelajaran aktif dapat memperbaiki pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan menyusun persegi secara fisik, siswa tidak hanya belajar secara teoretis tetapi juga praktis, yang memperkuat pemahaman mereka mengenai hubungan geometris. Penerapan metode ini membuktikan bahwa aktivitas praktis dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Peningkatan Pemahaman melalui Pembelajaran Aktif

Penerapan metode *Squaring the Square* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan minat mereka terhadap matematika. Pembelajaran aktif ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, mendukung temuan Kusnadi bahwa



pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Kusnadi 2021). Rahardjo juga menunjukkan bahwa aktivitas konkret dalam pembelajaran memperdalam pemahaman siswa. Peningkatan keterlibatan ini menunjukkan bahwa metode berbasis manipulasi dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Rahardjo 2022).

Post-test dan Evaluasi Hasil Belajar

Setelah penerapan metode *Squaring the Square*, *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang geometri dibandingkan *pre-test*. Temuan ini sejalan dengan Wulandari yang menunjukkan bahwa metode interaktif dapat memperbaiki hasil belajar secara signifikan (Wulandari 2020). Evaluasi ini mengonfirmasi efektivitas metode *Squaring the Square* dalam meningkatkan pemahaman siswa, seperti yang juga didukung oleh Nurdiana, yang menekankan perbaikan pemahaman melalui metode interaktif (Nurdiana 2022).

Perubahan Sikap terhadap Matematika

Penerapan metode *Squaring the Square* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep geometri tetapi juga mengubah sikap siswa terhadap matematika. Sebelum metode ini, banyak siswa merasa matematika sulit dan membosankan, namun setelahnya, minat mereka meningkat signifikan. Penelitian oleh Sari (2023) dan Setiawan (2021) menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis aktivitas dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Temuan ini diperkuat oleh Prabowo, yang menggarisbawahi bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan aktif dapat mengurangi kecemasan matematika (Prabowo 2022). Di SMA Negeri 1 Batukliang Utara, metode ini telah memperlihatkan kemajuan dalam pemahaman siswa dan keterampilan spasial melalui aktivitas manipulatif.



Gambar 3. Siswa Mengerjakan *Pre-test* yang telah disediakan.

Langkah pertama adalah pemberian *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang geometri, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami dasar-dasarnya. *Pre-test* membantu mengidentifikasi area kelemahan dan menyesuaikan strategi pembelajaran (Ainsworth, 2022). Setelah itu, materi disampaikan menggunakan proyektor dan papan tulis, memungkinkan visualisasi konsep yang lebih jelas. Clements dan Sarama (2021) menekankan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap hubungan spasial dan struktur geometri (Clements dan Sarama 2021).



Gambar 4. Pemberian materi terkait algoritma dengan menggunakan permainan *squaring the square*.

Proses pembelajaran *Squaring the Square* melibatkan penjelasan metode, demonstrasi langkah-langkah penyusunan persegi kecil, serta penggunaan media visual seperti proyektor dan papan tulis yang efektif dalam memperkuat pemahaman siswa (Höffler & Leutner, 2021). Siswa terlibat dalam aktivitas manipulatif, menyusun persegi kecil menjadi persegi besar, memberikan pengalaman langsung mengenai konsep spasial dan memperkuat pemahaman konsep abstrak (Li & Liu, 2021). Setelah beberapa sesi, *post-test* digunakan untuk menilai kemampuan siswa menerapkan konsep yang telah diajarkan, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka (Engelbrecht & Le Roux, 2023). Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan perbaikan substansial, konsisten dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran (Fosnot & Perry, 2005).





Gambar 5. Pemberian hadiah bagi siswa yang mampu menyelesaikan post-test dengan cepat dan tepat.

Penerapan metode *Squaring the Square* tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa tetapi juga sikap mereka terhadap matematika. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa menganggap matematika sulit dan membosankan. Namun, setelah terlibat dalam kegiatan ini, minat dan motivasi mereka meningkat. Boaler menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat memperbaiki sikap siswa terhadap matematika (Boaler 2021). Penggunaan media visual seperti proyektor dan papan tulis juga membantu siswa memahami konsep geometri dengan lebih baik (Wieman & Perkins, 2019). Metode ini, yang menggabungkan visualisasi dan manipulasi, membuat matematika lebih menarik dan relevan bagi siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Höfler & Leutner, 2021). Keberhasilan di SMA Negeri 1 Batukliang Utara menunjukkan potensi metode ini untuk diterapkan di sekolah lain guna meningkatkan kualitas pengajaran geometri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, metode *Squaring the Square* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri dan sikap positif siswa terhadap matematika secara signifikan. Dengan penggunaan alat bantu visual dan aktivitas manipulatif, siswa dapat memahami konsep-konsep geometri dengan lebih baik dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman dapat membawa perubahan positif dalam pendidikan matematika. Kedepannya, diharapkan pembelajaran

matematika tidak hanya menggunakan metode hafalan dan cara cepat. Melainkan menggunakan pendekatan geometri dan permainan lainnya sehingga pembelajaran matematika menekankan pentingnya konsep matematika secara utuh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang setinggi-tingginya kami ucapkan kepada SMAN 1 Batukliang Utara yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian masyarakat MBKM ACRG program studi matematika universitas mataram untuk melakukan pengabdian di sana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainsworth, S. (2022). The Role of Pre-Tests in Educational Assessment. *Journal of Educational Research*, 115(2), 238-250.
- Boaler, J. (2021). *Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching* (2nd ed.). Jossey-Bass
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2021). *Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach*. Routledge.
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2022). *Introduction to Algorithms* (4th ed.). MIT Press.
- Dewi, S.. (2020). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 10(2). 98-112.
- Engelbrecht, J., & Le Roux, K. (2023). *Mathematical Learning through Interactive Methods*. *Educational Studies in Mathematics*, 112(3), 345-360.
- Fosnot, C. T., & Perry, R. S. (2005). *Constructivism: A Psychological Theory of Learning*. In C. T. Fosnot (Ed.), *Constructivism: Theory, Perspectives, and Practice* (2nd ed., pp. 8-33). Teachers College Press.
- Harsono, M. (2019). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Aktivitas Praktis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. 15(3).210-223.
- Höfler, T., & Leutner, D. (2021). The Effectiveness of Visualizations in Mathematics Education: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1023-1047.
- Robbaniyyah, N. A. I., Wirendra, L. R., Anggara, R., Alfian, M. R., Bahri, S.,



- Awalushaumi, L., ... & Wardhana, I. G. A. W. (2023). PENGUATAN KONSEP MATEMATIKA BERBASIS SKETSA GEOMETRI DI SMA NEGERI 1 SELONG. *Jurnal Pepadu*, 4(4), 530-535.
- Kurnianingsih, et al. (2017). _Pengaruh Pengenalan Konsep Geometri terhadap Kemampuan Analitis dan Kreatif Siswa_. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 1-10.
- Kusnadi, H. (2021). Pembelajaran Interaktif dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 16(3). 123-134.
- Nugroho, B., & Rahmawati, S. (2019). Implementasi algoritma dalam penyelesaian masalah squaring the square. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 112-125. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurdiana, F. (2022). Metode Interaktif dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*. 14(3). 205-218.
- Prabowo, P. (2022). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Aktivitas untuk Mengurangi Kecemasan Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 16(2). 112-126.
- Rahardjo, A.. (2022). Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 12(1). 45-59.
- Rila, A. (2021). _Literasi Digital dalam Mengakses dan Mengolah Informasi_. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 1-10.
- Sari, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran yang Menyenangkan terhadap Sikap Siswa terhadap Matematika. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 14(2). 67-78.
- Setiawan, R. (2021). Penerapan Metode Aktif dalam Pembelajaran Matematika dan Dampaknya pada Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 12(1). 89-100.
- Setiawan, R., & Pratama, A. (2020). Peran algoritma dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 12(1), 45-59. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siboro, A. M., Syechah, B. N., Putri, D. E., Maulana, F., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., ... & Awanis, Z. Y. (2023). Pengenalan Teori Permainan dan Statistika Dasar ke Siswa SMAN 1 Selong dengan Pendekatan MSJ. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 2(2), 76-80.
- Siboro, A. M., Wahidah, F. M., Putra, L. R. W., Lestari, S. T., Putri, S., Pratama, R. B., & Wardhana, I. G. A. W. (2024). Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Siswa Menggunakan Implementasi Teori Domino di SMAN 1 Batukliang Utara. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 1(3), 131-141.
- Suherman, A. (2022). Tantangan dalam Pengajaran Geometri di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(1). 45-56.
- Suryadi, D., & Hartati, S. (2021). Aplikasi algoritma dalam kehidupan sehari-hari: Studi kasus dan implikasinya. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 75-88. Universitas Gadjah Mada.
- Susanti, R., & Putra, A. (2020). Pembelajaran algoritma melalui konsep squaring the square: Penerapan dalam pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 13(1), 56-68. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syechah, B. N., Marwan, M., Bahri, S., Awalushaumi, L., & Alfian, M. R. (2021). Pengembangan Soal-Soal Berbasis Hots Di Pondok Pesantren Attamimy Brangsak Praya. *Prosiding PEPADU*, 3, 55-60.
- Waruwu, A. (2022). _Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital_. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 1-10.
- Wieman, C., & Perkins, K. K. (2019). Transforming Research into Practice: The Role of Visualization in Science Education. *Physics Education Research*, 15(1), 015005.
- Wulandari, L. (2020). Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 17(4). 89-102.
- Yuliana, N., Anwar, D., dan Mustofa, I. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 16(2). 145-158

