

## Pendekatan Edukatif Teka-Teki Matematika untuk Peningkatan Numerasi di SDN 065/IV Kota Jambi

Khairul Alim<sup>1</sup>, Nurul Pratiwi<sup>2</sup>, Restina Bemis<sup>2</sup>, Fiqri Al Faruqi<sup>2</sup>, Ayu Nadila Safitri<sup>2</sup>, Muhammad Irhash Shalihin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia 36361

<sup>2</sup>Program Studi Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia 36361

Email: [khairulalim@unaj.ac.id](mailto:khairulalim@unaj.ac.id), [nurulpratiwi@unja.ac.id](mailto:nurulpratiwi@unja.ac.id), [restina@unja.ac.id](mailto:restina@unja.ac.id), [m.irhash@unja.ac.id](mailto:m.irhash@unja.ac.id)

\*Corresponding author: [khairulalim@unja.ac.id](mailto:khairulalim@unja.ac.id)

### ABSTRAK

Kemampuan numerasi berperan penting dalam pengembangan berpikir logis dan kritis siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 065/IV Kota Jambi melalui permainan teka-teki matematika yang interaktif. Program ini dilaksanakan oleh dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi untuk meningkatkan literasi numerasi dan mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, di mana siswa terlibat dalam permainan kelompok yang dirancang untuk mengasah keterampilan berhitung dan pemecahan masalah secara logis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan kemampuan numerasi siswa, yang terlihat dari partisipasi aktif dan hasil soal numerasi yang meningkat hingga 85% siswa dapat menjawab dengan benar. Permainan edukatif ini terbukti membantu siswa mengatasi ketakutan terhadap matematika dan merangsang minat belajar mereka. Temuan ini menyoroti efektivitas permainan edukatif sebagai solusi yang relevan untuk peningkatan kemampuan numerasi di sekolah dasar. Ke depan, diharapkan model pengabdian ini dapat berlanjut dengan pengembangan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan diterapkan dalam konteks lebih luas.

**Kata Kunci:** Matematika, Numerasi, Pengabdian, Permainan, Teka-Teki

### ABSTRACT

*Numeracy skills play a crucial role in developing students' logical and critical thinking, especially at the elementary school level. This community service project aimed to enhance the numeracy skills of students at SDN 065/IV Kota Jambi through interactive math puzzle games. The program, conducted by lecturers from the Faculty of Science and Technology at Universitas Jambi, sought to improve students' numeracy literacy and reduce their anxiety towards mathematics. The method used was a participatory approach, where students engaged in group-based games designed to sharpen their calculation and problem-solving skills. The results showed a significant improvement in students' motivation and numeracy abilities, with 85% of students correctly answering numeracy questions. The educational games proved effective in helping students overcome their fear of mathematics and stimulating their interest in learning. These findings highlight the effectiveness of educational games as a relevant solution for improving numeracy skills at the elementary level. Moving forward, it is hoped that this community service model can continue with the development of games tailored to students' cognitive development and applied in a broader context.*

**Keywords:** Mathematics, Numeracy, Community Service, Games, Puzzles

## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan numerasi merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sejak pendidikan dasar, karena keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan berhitung tetapi juga dengan memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Zaenal, Suryaman, & Sutisna, 2022). Literasi numerasi yang baik membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis, yang berguna dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan secara mandiri (Poernomo, Kurniawati, & Atiqoh, 2021). Meningkatnya tuntutan keterampilan numerasi pada era modern mendorong perlunya pendidikan yang efektif, inovatif, dan relevan bagi siswa sejak usia dini,

terutama dalam mempersiapkan generasi yang mampu bersaing dalam dunia sains, teknologi, dan ekonomi (Nursyifa & Masyithoh, 2023). Di Kota Jambi, banyak siswa sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memahami matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN 065/IV Kota Jambi, diketahui bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Kesulitan ini sering kali mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika dan ketakutan mereka terhadap pelajaran yang melibatkan angka atau perhitungan (Li, Cho, Cosso, & Maeda, 2021).

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika sebagian besar berakar pada metode pengajaran yang terlalu formal dan kurang interaktif. Banyak siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak menarik, yang membuat mereka enggan untuk belajar. Metode pengajaran yang cenderung hanya berfokus pada menghafalan rumus dan pengerjaan soal dengan pola tetap tanpa memahami konsep mendasar, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit menerapkan matematika dalam konteks sehari-hari. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri siswa juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, karena banyak dari mereka merasa takut membuat kesalahan dalam mengerjakan soal. Ketakutan ini membuat siswa menjadi pasif di kelas dan cenderung tidak berani berpartisipasi, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Kondisi ini juga berisiko menghambat kemampuan kognitif siswa di bidang lain yang memerlukan keterampilan logis dan analitis (Li et al., 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program pengabdian ini menawarkan solusi melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan teka-teki matematika. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa dapat belajar matematika secara tidak langsung tanpa merasa tertekan. Permainan teka-teki matematika yang digunakan dalam program ini melibatkan siswa dalam kegiatan yang menarik dan menantang, sehingga siswa dapat mengasah kemampuan berhitung dan pemecahan masalah secara logis sambil bermain. Pendekatan berbasis permainan ini sesuai dengan teori konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman langsung. Dengan kata lain, belajar melalui permainan dapat membantu siswa mengubah persepsi mereka terhadap matematika dari yang awalnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan menantang (Fransiska Yunitai Litau, Kristini Sinisuka, Nurlaili Afsarii Tanjung, Ummi ilfroh, & Irma Novia Sari, 2023; Nurhadiani et al., 2023). Program ini juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam menyelesaikan teka-teki secara berkelompok. Setiap kelompok akan berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam bentuk teka-teki atau tantangan. Melalui interaksi dengan teman-temannya, siswa akan merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal, serta terlatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memimpin kelompok. Guru-guru yang terlibat dalam program ini juga berperan sebagai fasilitator, yang memberikan dukungan kepada siswa selama permainan berlangsung (Himmawan & Juandi, 2023; Septianing, Fathoni, & Fitri, 2024).

Secara spesifik, program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan minat belajar matematika pada siswa SDN 065/IV Kota Jambi. Tujuan khususnya antara lain adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian; meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika; mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan kompetisi sehat; serta membantu siswa mengubah persepsi mereka terhadap matematika menjadi lebih positif. Diharapkan bahwa dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa akan lebih terbuka dan termotivasi untuk belajar matematika dengan sungguh-sungguh, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menyelesaikan soal-soal matematika secara mandiri (Himmawan & Juandi, 2023).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1 Rencana Kegiatan**

Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui permainan teka-teki matematika di SDN 065/IV Kota Jambi. Rencana kegiatan ini melibatkan tiga tahapan utama: persiapan bahan dan desain permainan, pelaksanaan kegiatan di sekolah, dan evaluasi efektivitas program. Persiapan meliputi pembuatan alat dan bahan permainan, koordinasi dengan pihak sekolah, serta pelatihan singkat kepada guru mengenai cara memainkan dan memandu siswa dalam permainan teka-teki

matematika ini. Permainan yang disiapkan mencakup berbagai teka-teki numerasi yang sesuai dengan level pemahaman siswa, mulai dari operasi aritmatika dasar hingga soal logika sederhana. Sebelum kegiatan utama dilaksanakan, tim pengabdian melakukan simulasi internal untuk memastikan permainan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 2.2 Metode Penerapan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam penerapan kegiatan ini adalah metode partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar melalui permainan. Metode ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam menyelesaikan tantangan numerasi. Permainan teka-teki dirancang dalam bentuk kelompok, sehingga siswa dapat berkolaborasi dan saling membantu untuk menyelesaikan soal. Setiap permainan memiliki instruksi yang jelas dan sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah "Teka-Teki Angka Berjenjang" dan "Lomba Matematika Kelompok."

### a. Teka-Teki Angka Berjenjang

Siswa diminta menyusun angka-angka dalam urutan tertentu dengan aturan yang ditentukan, misalnya menggunakan operasi dasar matematika. Contoh: Siswa harus menemukan cara untuk mengubah angka 1 menjadi angka 10 hanya dengan operasi penjumlahan dan pengurangan. Permainan ini melatih siswa untuk berpikir logis dan memahami konsep operasi aritmatika secara kreatif.

### b. Lomba Matematika Kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan soal-soal numerasi dalam bentuk teka-teki, seperti menyelesaikan persamaan sederhana atau mencari angka yang hilang. Kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal dengan benar dalam waktu tertentu menjadi pemenang. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong kerja sama dan meningkatkan minat siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

## 2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi yang dibagi berdasarkan kelas, sehingga setiap kelompok siswa dapat fokus dan mendapat perhatian yang memadai dari fasilitator. Setiap sesi dimulai dengan penjelasan singkat mengenai tujuan dan cara bermain permainan teka-teki matematika. Setelah instruksi diberikan, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang. Dalam kelompok, siswa diinstruksikan untuk saling membantu dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Fasilitator dari tim pengabdian dan guru kelas berperan dalam memantau jalannya permainan dan memberikan panduan atau petunjuk tambahan jika diperlukan. Permainan ini diatur dalam beberapa ronde, di mana tingkat kesulitan soal akan bertambah secara bertahap. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar dalam waktu yang ditentukan akan mendapatkan poin, dan kelompok dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Melalui kompetisi ini, diharapkan siswa dapat merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi aktif dan menyelesaikan soal dengan sungguh-sungguh (Diwimuri & Soebagyo, 2022; Nur'Aida, Permana, & Imron, 2024).

## 2.4 Evaluasi Kegiatan

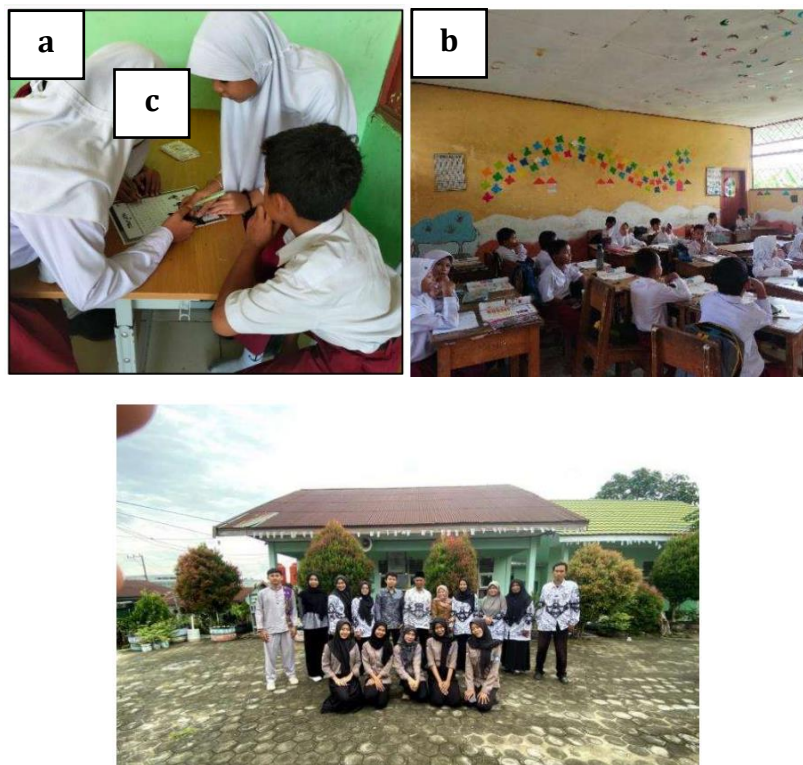
Evaluasi kegiatan dilakukan melalui evaluasi hasil, observasi langsung, kuesioner, dan wawancara dengan siswa dan guru setelah kegiatan selesai. Observasi dilakukan untuk memantau partisipasi siswa dan bagaimana mereka berinteraksi dalam kelompok selama permainan. Selain itu, kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat motivasi dan pemahaman mereka setelah mengikuti permainan. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui perubahan yang terlihat pada siswa selama kegiatan berlangsung, serta pendapat mereka mengenai efektivitas permainan dalam meningkatkan kemampuan numerasi. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan program dan menentukan aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan. Berdasarkan evaluasi, diharapkan program ini dapat disesuaikan untuk kebutuhan siswa yang lebih luas, serta menginspirasi guru untuk mengadopsi metode permainan dalam pengajaran sehari-hari.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pendekatan Edukatif Teka-Teki Matematika untuk Peningkatan Numerasi di SDN 065/IV Kota Jambi", menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa serta mengubah persepsi mereka terhadap pelajaran matematika. Berikut adalah hasil dan pembahasan secara menyeluruh berdasarkan data yang diperoleh melalui evaluasi, observasi, kuesioner, dan wawancara.

#### 3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini diikuti oleh 60 siswa dari kelas 4 dan 5, yang dibimbing oleh dua orang guru matematika dan difasilitasi oleh enam orang dosen dari Universitas Jambi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi melalui permainan teka-teki matematika yang menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama dalam kelompok. Dokumentasi selama kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi (a) pelaksanaan kegiatan lomba matematika berkelompok, (b) pelaksanaan kegiatan Teka-teki angka berjenjang dan (c) tim dosen beserta para guru SDN 065/IV Kota Jambi

#### 3.2 Hasil Evaluasi dan Observasi Langsung

Setelah kegiatan selesai, dilakukan evaluasi melalui tes numerasi dan observasi langsung selama kegiatan (Tabel 1). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- Rata-rata skor siswa meningkat dari 60 sebelum kegiatan menjadi 80 setelah kegiatan. Ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan numerasi siswa setelah terlibat dalam metode pembelajaran berbasis permainan.
- Persentase siswa yang meraih skor di atas 75 juga meningkat dari 25% sebelum kegiatan menjadi 70% setelah kegiatan, mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi matematika dasar seperti operasi bilangan.

Observasi langsung selama kegiatan menunjukkan bahwa:

- Tingkat partisipasi aktif siswa mencapai 95%, dengan mayoritas siswa terlibat aktif dalam

menyelesaikan teka-teki matematika dan berdiskusi dengan anggota kelompok mereka.

- b. Siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran matematika di kelas menunjukkan peningkatan keterlibatan saat terlibat dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan numerasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama tim dan komunikasi.

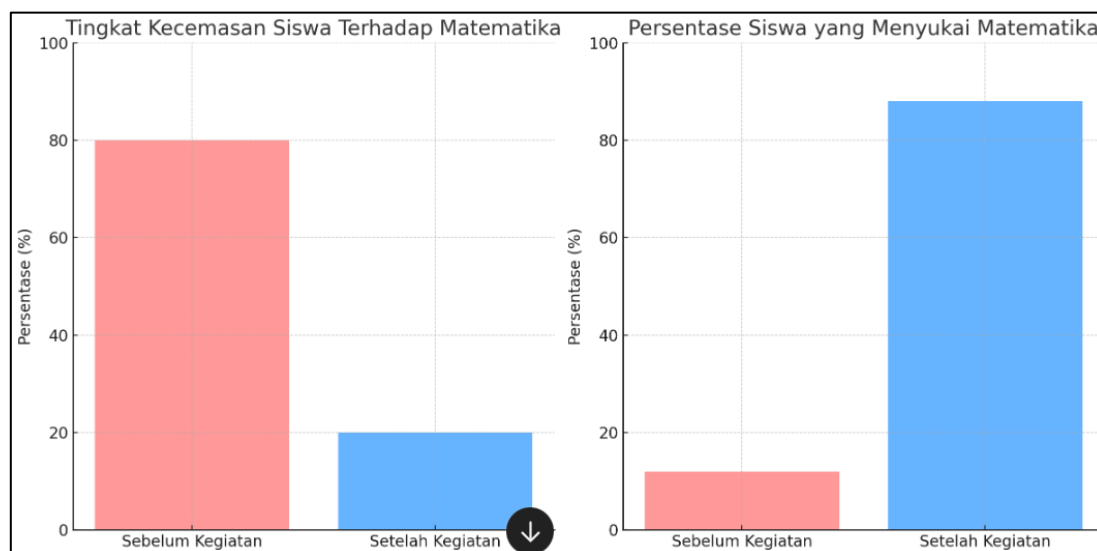
Tabel 1. Hasil penilaian dan observasi langsung terhadap kemampuan numerasi siswa sebelum dan setelah mengikuti permainan

Kategori	Rata-rata Skor	Persentase di atas 75	Partisipasi Aktif (%)
Sebelum Kegiatan	60	25%	95%
Setelah Kegiatan	80	70%	95%

### 3.3 Hasil Kuesioner

Kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan mengungkapkan hasil yang positif. Data hasil kuesioner dapat dilihat pada Gambar 2.

- a. 88% siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai matematika setelah mengikuti kegiatan ini, menunjukkan perubahan positif dalam persepsi mereka terhadap mata pelajaran yang sering dianggap sulit.
- b. 80% siswa melaporkan bahwa mereka tidak lagi merasa cemas atau takut dalam menghadapi soal-soal matematika setelah kegiatan, berbeda dengan kondisi sebelum kegiatan, di mana banyak siswa yang khawatir akan hasil pelajaran matematika.



Gambar 2. Hasil kuesioner siswa mengenai perbandingan tingkat kecemasan dan kesukaan terhadap matematika sebelum dan setelah kegiatan

### 3.4 Hasil Wawancara dengan Siswa dan Guru

Wawancara dengan siswa dan guru memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dampak kegiatan ini:

- a. Siswa merasa lebih nyaman dan rileks belajar matematika melalui permainan, yang mereka anggap menyenangkan dan kompetitif. Mereka juga melaporkan bahwa mereka lebih termotivasi untuk mencoba menyelesaikan soal-soal numerasi tanpa rasa takut akan kesalahan.
- b. Guru melihat perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa selama kegiatan. Siswa yang biasanya pasif berubah menjadi lebih aktif dan antusias. Guru juga mencatat bahwa metode permainan ini meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti kerja tim dan komunikasi.

### 3.5 Pembahasan

Berdasarkan seluruh data yang diperoleh, kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan mengubah persepsi mereka terhadap pelajaran matematika. Peningkatan rata-rata skor dari 60 menjadi 80 dan peningkatan persentase siswa yang memperoleh skor di atas 75 dari 25% menjadi 70% menunjukkan bahwa metode permainan edukatif efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dasar. Selain itu, tingkat partisipasi aktif yang tinggi (95%) dan penurunan kecemasan siswa terhadap matematika (dari 80% menjadi 20%) menunjukkan bahwa suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Perubahan positif dalam sikap siswa terhadap matematika, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase siswa yang menyukai matematika (dari 12% menjadi 88%), mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil ini diperkuat oleh umpan balik dari guru, yang menyarankan agar metode ini diintegrasikan lebih sering ke dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 065/IV Kota Jambi dengan pendekatan permainan teka-teki matematika terbukti efektif meningkatkan kemampuan numerasi siswa, menurunkan kecemasan mereka terhadap matematika, serta meningkatkan kesukaan terhadap pelajaran tersebut. Rata-rata skor siswa naik dari 60 menjadi 80, sementara kecemasan menurun dari 80% menjadi 20%, dan kesukaan terhadap matematika meningkat dari 12% menjadi 88%. Pendekatan berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman numerasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Diharapkan permainan ini dapat diadaptasi dalam kurikulum pendidikan dasar sebagai metode alternatif untuk pengajaran matematika. Penerapan metode ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian ini dapat ditingkatkan dengan mengembangkan variasi permainan lain yang menekankan pada pemecahan masalah yang lebih kompleks. Pelatihan bagi guru dalam mengaplikasikan permainan ini di kelas juga sangat dianjurkan.

## REFERENSI

- Diwimuri, A., & Soebagyo, J. (2022). Perancangan game edukasi "thinking math" untuk melatih kemampuan penalaran matematis. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1), 113–130. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3916>
- Fransiska Yunitai Litau, Kristini Sinisuka, Nurlaili Afsarii Tanjung, Ummi ilfroh, & Irma Novia Sari. (2023). Pengenalan "Math Games" Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 129–132. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3045>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Li, Q., Cho, H., Cosso, J., & Maeda, Y. (2021). Relations Between Students' Mathematics Anxiety and Motivation to Learn Mathematics: a Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 33(3), 1017–1049. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09589-z>

Nur'Aida, M., Permana, E. P., & Imron, I. F. (2024). Pengembangan media math power games berkonsep gamifikasi untuk penguatan literasi numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 44–54. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i1.44753>

Nurhadiani, R., Alifa, S., Aisy, R., Satira, S., Katrunada, S., Humaela Rizka, S., ... Dwi Astuti, S. (2023). Implementasi Game Math Puzzle sebagai Media Pembelajaran Numerasi Siswa SDN 02 Badrain. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 125–132. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i1.402>

Nursyifa, A., & Masyithoh, S. (2023). Analisis hubungan literasi numerasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 8(1), 22–29. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v8i1.1798>

Poernomo, E., Kurniawati, L., & Atiqoh, K. S. N. (2021). Studi literasi matematis. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 83–100. <https://doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20479>

Septianing, E. M., Fathoni, M. I. A., & Fitri, A. (2024). Development of “x-math” game-based learning media to increase student's mathematics learning interest. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8700>

Zaenal, R. M., Suryaman, O., & Sutisna, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran mobile learning 'numet' untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2725. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6035>