

PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) BERBANTUAN *VIRTUAL REALITY* (VR) TERHADAP KEMAMPUAN SPASIAL SISWA

Siti Sarah¹, Dian Armanto²

Universitas Negeri Medan^{1,2}

pos-el : sasarahhj0004@gmail.com¹, dianarmanto@unimed.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) terhadap kemampuan spasial siswa serta menggambarkan proses jawaban siswa terkait kemampuan spasial. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan desain *the one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Swasta Muhammadiyah Sei Apung Jaya dengan sampel kelas VIII-Amanah yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata siswa sebesar 52,08 dan meningkat menjadi 84,62 pada *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan linear sehingga dapat dilanjutkan pada uji hipotesis. Analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan $\hat{Y} = 34,495 + 0,784X$ dengan koefisien korelasi sebesar 0,926 yang menunjukkan hubungan kuat antara variabel X dan Y. Koefisien determinasi diperoleh sebesar 85,8%, yang berarti pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) memberikan pengaruh sebesar 85,8% terhadap kemampuan spasial siswa. Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,526 > 2,056$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, penggunaan VR membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih konkret dan interaktif.

Kata kunci : *realistic mathematics education* (RME), *virtual reality* (VR), kemampuan spasial.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Realistic Mathematics Education (RME) approach assisted by Virtual Reality (VR) on students' spatial ability and to describe students' answer processes related to spatial ability. This research employed a pre-experimental method with the one-group pretest-posttest design. The population consisted of all eighth-grade students of MTs Swasta Muhammadiyah Sei Apung Jaya, while class VIII-Amanah was selected as the sample using cluster random sampling. Data were collected through tests, questionnaires, and documentation. Based on the pretest results, the average score was 52.08 and increased to 84.62 in the posttest. The analysis showed that the data were normally distributed and linear, allowing hypothesis testing to be conducted. Simple linear regression analysis resulted in the equation $\hat{Y} = 34.495 + 0.784X$ with a correlation coefficient of 0.926, indicating a strong relationship between variables X and Y. The coefficient of determination was 85.8%, meaning that the Realistic Mathematics Education (RME) approach assisted by Virtual Reality (VR) contributed 85.8% to students' spatial ability. The t-test results showed that $t_{count} > t_{table}$ ($12.526 > 2.056$) with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Furthermore, the use of VR helped students understand geometric concepts more concretely and interactively.

Keywords : *realistic mathematics education* (RME), *virtual reality* (VR), *spatial ability*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan matematika memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa, salah satunya kemampuan spasial. Kemampuan spasial merupakan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan proses membayangkan, memvisualisasikan, merepresentasikan, dan memanipulasi objek serta hubungan keruangan secara mental (Saputra, 2020). Kemampuan ini sangat diperlukan dalam pembelajaran geometri karena siswa dituntut memahami bentuk, posisi, dan hubungan antar unsur bangun ruang. Menurut Monalisa et al. (2024), kemampuan spasial meliputi persepsi spasial, relasi spasial, dan visualisasi spasial.

Kemampuan spasial juga menjadi bagian penting dalam keterampilan abad ke-21 karena berkontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah, penalaran matematis, dan visualisasi (Aulia, Kantun, and Kurnianto, 2023). Menurut Sudirman dan Alghadari (2021), kemampuan spasial mencakup kemampuan memahami, menyimpan, mengingat, dan menciptakan gambaran mental tentang bentuk dan ruang. Selain itu, kemampuan spasial sangat diperlukan dalam memahami konsep-konsep geometri karena berkaitan dengan visualisasi dan representasi ruang (Khofifah, Risalah, and Sandie, 2022).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan spasial siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat dari tabel hasil PISA tahun 22 sebagai berikut:

Tabel 1 *Mathematics Scale Score Average of Indonesian Students*

<i>Change and relationship</i>	<i>Quantity</i>	<i>Space and shape</i>	<i>Uncertainty and data</i>
362	363	367	363

Sumber: PISA (2022)

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor matematika siswa Indonesia pada domain *space and shape* hanya mencapai 367, masih jauh di bawah rata-rata OECD yang berada pada angka 472. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam penalaran geometri, visualisasi ruang, dan pemahaman konsep abstrak pada bangun tiga dimensi (Suratih, Sudiana, and Fakhrudin, 2023).

Rendahnya kemampuan spasial siswa juga ditemukan dalam berbagai penelitian empiris sebelumnya. Penelitian Dina Octaria dan Dewi Rawani (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi spasial siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah, khususnya pada aspek komunikasi dan penalaran spasial. Penelitian Novianto Adzani et al., (2023) juga menemukan bahwa kemampuan berpikir spasial siswa SMP berada pada kategori rendah dengan rata-rata skor 56–60. Selain itu, penelitian Uswatun Hasanah Iriani et al., (2024) menegaskan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep geometri dengan penyelesaian masalah spasial. Kajian Rohmani et al. (2020) juga menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan spasial siswa dipengaruhi oleh kurang optimalnya pengembangan

kemampuan visualisasi dan representasi ruang dalam pembelajaran matematika.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di MTs Swasta Muhammadiyah Sei Apung Jaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika, siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk bangun ruang, menentukan unsur-unsur bangun ruang, dan memahami hubungan antar objek dalam ruang. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal serta belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Hasil pretest kemampuan spasial menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 4 siswa (15%) yang berada pada kategori tinggi, sedangkan 24 siswa (85%) berada pada kategori sedang dan rendah. Siswa mengalami kesalahan pada aspek persepsi spasial, relasi spasial, rotasi mental, dan visualisasi spasial.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan RME menekankan pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan konteks nyata sehingga siswa dapat membangun konsep secara mandiri dan bermakna (Murni, 2022; Pratiwi et al., 2025). Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Syaiful Sagala, 2017). Namun, pada materi geometri tiga dimensi, pendekatan RME masih memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memvisualisasikan objek ruang secara konkret (Hazim et al., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Virtual Reality* (VR). *Virtual Reality* merupakan teknologi tiga dimensi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek virtual sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan realistis (Utami et al., 2021). Penggunaan VR dalam pembelajaran matematika dinilai mampu membantu siswa memvisualisasikan bangun ruang, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat kemampuan spasial siswa (Durukan et al., 2020). Penelitian Sukma et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan VR dapat meningkatkan interaktivitas dan pemahaman spasial siswa melalui visualisasi tiga dimensi.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, dan penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *Virtual Reality* (VR) efektif dalam membantu visualisasi objek geometri serta meningkatkan kemampuan spasial siswa, penelitian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji efektivitas RME atau VR secara terpisah, sedangkan penelitian yang menggabungkan RME berbantuan VR untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa SMP, khususnya pada materi bangun ruang, belum banyak dilakukan.

Selain itu, masih sedikit penelitian yang menguji pengaruh kombinasi kedua pendekatan tersebut terhadap kemampuan spasial yang meliputi

persepsi spasial, relasi spasial, rotasi mental, dan visualisasi spasial. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan Virtual Reality (VR) terhadap kemampuan spasial siswa. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan Virtual Reality (VR) terhadap kemampuan spasial siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Muhammadiyah Sei Apung Jaya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Swasta Muhammadiyah Sei Apung Jaya. Sampel penelitian adalah kelas VIII-Amanah yang berjumlah 28 siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR). Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian setelah proses pembelajaran diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kemampuan spasial siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik

pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap keterlaksanaan pendekatan RME berbantuan VR dan instrumen tes untuk mengukur kemampuan spasial siswa dan disusun berdasarkan indikator kemampuan spasial.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji linearitas, serta uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dan koefisien determinasi (R^2). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal dengan kriteria pengambilan keputusan bahwa H_0 diterima apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ dan H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$. Selanjutnya, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan Virtual Reality (VR) dengan kemampuan spasial siswa. Kriteria pengambilan keputusan pada uji linearitas yaitu H_0 diterima apabila nilai signifikansi Deviation from Linearity $> 0,05$ dan H_0 ditolak apabila nilai signifikansi Deviation from Linearity $\leq 0,05$. Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan Virtual Reality (VR) terhadap kemampuan spasial siswa. Daerah penolakan H_0 pada uji regresi

ditetapkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh pendekatan RME berbantuan VR terhadap kemampuan spasial siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh pendekatan RME berbantuan VR terhadap kemampuan spasial siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan di kelas eksperimen yaitu dengan pembelajaran pendekatan Realistic Mathematics Education berbantuan Virtual Reality dan terakhir pemberian posttest untuk mengukur kemampuan spasial siswa. Berikut merupakan data pretest dan posttest yang tersaji secara deskriptif:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics	
	Pretest	Posttest
N	28	28
Minimum	25,00	61,11
Maximum	83,33	100,00
Mean	52,0836	84,5239
Std. Deviation	16,45333	9,48641
Variance	270,712	89,992

Berdasarkan Tabel 2., diketahui nilai rata-rata *pretest* kemampuan spasial siswa sebesar 52,08 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,52. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan spasial siswa

setelah diterapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR). Nilai minimum pada *pretest* sebesar 25,00 meningkat menjadi 61,11 pada *posttest*, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 83,33 menjadi 100,00.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian, hasil analisis uji normalitas dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Tests of Normality		
	Statistic	df	Sig.
Posttest	0,955	28	0,269
Angket	0,942	28	0,126

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3., hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *posttest* sebesar 0,269 dan data angket sebesar 0,126. Karena nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dan angket berdistribusi normal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik dan pengujian hipotesis selanjutnya.

Tabel 4. Hasil uji linearitas

ANOVA Table			
		F	Sig.
Posttest *	(Combined)	8,149	0,054
Angket	Linearity	170,339	0,001
	Deviation from Linearity	1,097	0,549

Berdasarkan tabel 4., di atas diperoleh nilai *Sig. Deviation from linearity* > 0,05, yaitu 0,549 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang

digunakan berpola linear. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pada variabel pendekatan pembelajaran diikuti oleh perubahan yang cenderung linear pada kemampuan spasial siswa. Menurut Sugiyono (2019), model regresi dapat digunakan apabila hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat memenuhi asumsi linearitas. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi linear sederhana.

Setelah dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji linearitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) terhadap Kemampuan Spasial Siswa. Berikut hasil uji regresi linear dapat dilihat dari tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji regresi linier sederhana

Coefficients ^a Unstandardized Coefficients				
Model	B	Std. Error	t	Sig.
(Constant)	34,495	4,053	8,511	0,000
Angket	0,784	0,063	12,526	0,000

a. Dependent Variable: Postest

Berdasarkan tabel 5 di atas, diperoleh $t_{hitung} = 12,526$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan $t_{tabel} = 2,056$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,526 > 2,056$), dan nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima berarti pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Spasial siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Murni (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan RME membantu siswa membangun pemahaman matematika melalui proses matematisasi yang berangkat

dari situasi nyata. Selain itu, penggunaan *Virtual Reality* (VR) memungkinkan siswa melakukan eksplorasi objek ruang secara interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan visualisasi dan pemahaman hubungan keruangan (Utami et al., 2021).

Adapun determinasi digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,926	0,858	0,852	3,64486

a. Predictors: (Constant), Angket

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,926. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) dengan kemampuan spasial siswa berada pada kategori sangat kuat. Selain itu, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,858. Menurut Ghozali (2018), koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Dengan demikian, nilai R^2 sebesar 0,858 menunjukkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) memberikan kontribusi sebesar 85,8% terhadap kemampuan spasial siswa, sedangkan sisanya sebesar 14,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Besarnya kontribusi tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan RME berbantuan VR memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa, khususnya dalam membantu siswa memvisualisasikan, memahami hubungan keruangan, serta memanipulasi objek geometri tiga dimensi selama proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru matematika agar dapat menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan spasial siswa, khususnya pada materi bangun ruang. Penggunaan media VR dapat membantu siswa memvisualisasikan objek geometri secara lebih konkret dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep keruangan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada materi matematika lainnya atau menggunakan desain penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih mendalam mengenai efektivitas pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran matematika.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., Kantun, S., & Kurnianto, R. (2023). Analisis kemampuan spasial siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 112–120.
- Durukan, Ü. G., et al. (2020). The effect of virtual reality applications on students' spatial ability. *International Journal of Educational Technology*, 5(1), 45–53.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hazim, A. N., Simatupang, G. M., & Huda, N. (2025). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dan TPS Dengan Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 379–388. <https://doi.org/10.36277/deferemat.v8i1.2307>
- Khofifah, N., Risalah, D., & Sandie, S. (2022). Kemampuan spasial siswa dalam menyelesaikan masalah geometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 210–220.
- Monalisa, R., et al. (2024). Analisis indikator kemampuan spasial siswa pada pembelajaran geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 35–44.
- Murni, A. (2022). Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4120–4128.
- Octaria, D., & Rawani, D. (2023). Kemampuan literasi spasial siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 155–164.
- Pratiwi, V. E., & Meiliasari, M. (2025). Systematic Literature Review: Implementasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMRI) Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 22–34. <https://doi.org/10.36277/deferemat.v8i1.2262>
- PISA. (2022). *PISA 2022 Results*. OECD Publishing.
- Rohmani, S., et al. (2020). Analisis kemampuan spasial matematis siswa pada materi geometri. *Jurnal Elemen*, 6(2), 230–240.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan spasial matematis siswa dalam

- pembelajaran geometri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1–9.
- Sudirman, S., & Alghadari, F. (2021). Analisis kemampuan spasial siswa dalam menyelesaikan masalah geometri. *Jurnal Didaktik Matematika*, 8(1), 50–60.
- Sukma, A., et al. (2024). Penggunaan virtual reality dalam meningkatkan kemampuan spasial siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 77–86.
- Suratih, S., Sudiana, R., & Fakhrudin, A. (2023). Analisis hasil PISA pada domain space and shape siswa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 8(2), 90–99.
- Syaiful Sagala. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, R., et al. (2021). Pemanfaatan virtual reality dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–142.