



## DEVELOPING VIRTUAL SMART FRACTION MEDIA BASED ON ADOBE FLASH FOR LEARNING FRACTION IN MATHEMATICS

Giyanto<sup>1</sup>, Abdul Ghoni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri Kota Salatiga, Indonesia  
<sup>1</sup>[giyantokrs@gmail.com](mailto:giyantokrs@gmail.com), <sup>2</sup>[aghoni8@gmail.com](mailto:aghoni8@gmail.com)

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN MELALUI VIRTUAL SMART FRACTION BERBASIS ADOBE FLASH

### ARTICLE INFO

**Submitted:**  
16 Agustus 2020  
16<sup>th</sup> Agustus 2020

**Accepted:**  
18 Desember 2020  
18<sup>th</sup> December 2020

**Published:**  
26 Desember 2020  
26<sup>th</sup> December 2020

### ABSTRACT

**Abstract:** This study was initiated by the fact that Elementary schools (SD/MI) teachers did not utilize learning media optimally, especially interactive media, in learning fractions. Meanwhile, nowadays the technology grows rapidly so it requires teachers to be able to adjust themselves in utilizing the technology. Technology brings education to a more advanced and more developed condition in the learning process, both inside and outside the classroom. The purpose of this study was to develop an effective, practical, interactive, and innovative learning media for mathematics learning, especially about fraction. This study was research and development. The results found that Virtual Smart Fraction was very feasible and effective to be used as a learning media. The feasibility of the media was based on the results of validation from media experts with the percentage of 93.33% and from material experts with the percentage of 96.25%. Then, the effectiveness of this media was revealed based on the results of the small group test with a percentage of 96.36% and the results of the large group test with the percentage of 95.14%. Besides, it was also found that Virtual Smart Fraction media increased the average score of the students from 62.58 to 89.82. Thus, Virtual Smart Fraction media was categorized as valid, very feasible, and very effective as a learning media for mathematics learning.

**Keywords:** Virtual smart fraction, learning media, fraction

**Abstrak:** Latar belakang dari penelitian ini yaitu adanya guru SD/MI yang belum banyak menggunakan media pembelajaran terlebih media interaktif dalam pembelajaran pecahan sedangkan perkembangan teknologi berkembang pesat yang menuntut guru agar dapat menyesuaikan diri dalam memanfaatkan teknologi. Teknologi membawa pendidikan kearah yang lebih maju dan lebih berkembang dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi pecahan yang efektif, praktis, interaktif dan inovatif. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Virtual Smart Fraction termasuk dalam kategori pengembangan media pembelajaran yang sangat layak dan sangat efektif dalam penggunaannya. Kelayakan media berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan total persentase 93.33%, dan ahli materi dengan persentase 96.25%. Keefektifan media ini terlihat dari hasil uji kelompok kecil dengan persentase 96.36% dan hasil uji kelompok besar 95.14%. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan nilai rata-rata dari 62.58 menjadi 89.82. Media pembelajaran Fraksi Cerdas Virtual ini dikategorikan valid, sangat layak, dan sangat efektif digunakan.

**Kata kunci:** Virtual smart fractions, media pembelajaran, pecahan

### CITATION

Giyanto., & Ghoni, A. (2020). Developing Virtual Smart Fraction Media based on Adobe Flash for Learning Fraction in Mathematics. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 927-933. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i6.8003>.

## **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan cepat. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mendapatkan dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar (Azhar, 2012). Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian (Asnawir, 2012).

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika akan mengurangi terjadinya miskonsepsi. Miskonsepsi sebagai pengertian yang tidak akurat akan konsep, klasifikasi contoh yang salah, dan hubungan hirarkis konsep-konsep yang tidak benar (Ziadatul Malikha, 2018).

Banyak permasalahan yang ada terkait pembelajaran matematika materi pecahan. Seperti siswa yang pasif, takut, kesulitan memahami materi pecahan, dan hasil belajar yang masih di bawah KKM. Permasalahan para guru yang monoton menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media seperti gambar, poster, terlebih media interaktif agar siswa memahami suatu konsep dengan cara menggunakan penalaran dan memecahkan masalah dalam belajar matematika (Yeni Candra Vilianti, 2018). Termasuk minimnya kemampuan guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang interaktif atau yang berbasis komputer. Pembelajaran juga banyak mengalami kemajuan, baik metode pembelajaran maupun media dalam proses pembelajaran (Andika Puspita Sari, 2018).

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Semarang Bapak Muhsin, S.PdI, M.Pd, beliau menyatakan bahwa “

Anak-anak merasakan matematika itu pelajaran yang membosankan, menakutkan dan sulit. Perubahan dari pecahan biasa, desimal, campuran dan perubahan menjadi persen itu masih banyak yang belum paham. Berdasarkan nilai ulangan banyak peserta didik yang tidak tuntas. Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa metode pembelajaran lain. Guru yang menggunakan laboratorium komputer untuk pembelajaran juga masih sedikit. Diharapkan dengan adanya virtual smart fraction siswa kelas 4 MIN 3 Semarang menjadi senang, aktif, dan semangat belajar matematika. Peserta didik cepat memahami dan menguasai materi pecahan sehingga nilai bisa diatas KKM sesuai dengan hasil penelitian terdahulu bahwa siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan ilustrasi di setiap bagian, itu membuat mudah bagi siswa untuk memahami (Achmad Buchori, 2015).

Media pembelajaran matematika yang akan dikembangkan peneliti adalah Virtual Smart Fraction yang merupakan sebuah aplikasi berbasis adobe flash. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D). Research and Development yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014).

Latar belakang di atas menjadi pijakan masalah yang harus dipecahkan dan mencari jalan keluar agar proses pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan, untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mencari tingkat efektifitas multimedia virtual smart Fraction dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada peserta didik kelas IV MIN 3 Semarang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian meliputi beberapa aspek diantaranya;

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis

penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi produk. Sugiyono berpendapat metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014).

## 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun pelajaran 2019 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Semarang Desa Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang.

## 3. Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IVa dan IVb MIN 3 Semarang Desa Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. Jumlah subjek seluruhnya adalah 58. Uji coba kelompok kecil 5 peserta didik, untuk uji coba kelompok besar berjumlah 29.

## 4. Alur Penelitian

Peneliti menggunakan model pengembangan prosedural yang diambil dari model pengembangan desain intruksional menurut Dick & Carey dan model penelitian pengembangan (Borg, 2003). Adapun tahapan-tahapan pengembangannya sebagai berikut: Pertama tahap identifikasi yaitu menentukan tujuan yang ingin dicapai, siapa pengguna aplikasi, dan spesifikasi umum seperti jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dll), serta tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, dan pembelajaran). Adapun tahapan identifikasi meliputi: (a) tahap kebutuhan lapangan, (b) Identifikasi tujuan, karakteristik peserta didik, sarana prasarana, (c) Identifikasi terhadap kurikulum. Kedua Desain dan Pengembangan. Ketiga tahap produksi, pada tahap ini peneliti membuat atau merangkai objek media (assembly) agar menjadi media pembelajaran. Objek media yang dirangkai peneliti seperti membuat gambar (image), Clip Art, animasi dan video. Keempat tahap evaluasi merupakan uji validasi terhadap aplikasi multimedia interaktif. Uji validasi dilakukan untuk mengukur kemanfaatan media. Setelah uji validasi maka akan dilakukan uji pre-test (sebelum diberikan tindakan) dan post-test (setelah diberikan tindakan) kepada siswa. Langkah validasi dan uji coba meliputi: validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba

kelompok besar.

## 5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data pada penelitian ini yaitu pernyataan tentang validitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Sumber data adalah ahli yang kompeten dalam pengembangan media dan kompeten dalam aktivitas belajar dan hasil belajar.

Peneliti dalam pengumpulan data menggunakan instrumen berupa kuesioner (angket) dan soal tes (pretest & posttest). Fokus utama pada pengembangan produk adalah validitas media berdasarkan pendapat ahli yang melakukan validasi. Validator memberi skor untuk masing-masing aspek sesuai indikator dan diskriptor.

## 6. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan uji independent sample t-test (uji-t) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar materi pecahan antara kelas IVa yang menggunakan media virtual smart fraction dengan kelas IVb yang tidak menggunakan media. Jika nilai thitung > ttabel maka ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, dan sebaliknya jika nilai thitung < ttabel maka tidak signifikan. Untuk mengetahui kelayakan media digunakan lembar validitas. Langkah-langkah untuk menentukan validitas media pembelajaran adalah: rata-rata skor total dari masing-masing validator, dan rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dirata-ratkan lagi selanjutnya disebut rata-rata validitas (Rv). Penentuan validitas media pembelajaran dilakukan dengan mengkonversi rata-rata validitas menjadi nilai kualitatif dengan kategori sebagai berikut: 1) Sangat tidak valid jika  $1.00 < Rv < 1.49$ , 2) Tidak valid jika  $1.50 < Rv < 2.49$ , 3) Valid jika  $2.50 < Rv < 3.49$ , 4) Sangat valid jika  $3.50 < Rv < 4.00$ . Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata validitas minimal berada di kategori valid ( $2.50 < Rv < 3.49$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diharapkan mampu memunculkan produk yang layak dan efektif, maka dari itu kami lakukan uji kelayakan melalui

ahli. Media pembelajaran *virtual smart Fraction* diujicoba sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Pengujian

media pembelajaran *virtual smart Fraction* dilakukan oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator media pembelajaran yaitu Bapak Mohammad Safari, S.Pd.I, M.Pd yang merupakan ahli IT dan ahli media pembelajaran. Instansi beliau saat ini di SDN Kutowinangun 04 Salatiga. Sedangkan

Validator materi pembelajaran yaitu Bapak H.M Nur azis, S.Ag, M.Si yang merupakan pengawas RA/MI di Kecamatan Susukan dan Kecamatan Kaliwungu. Adapun gambar produk media pembelajaran *virtual smart fraction* sebagai berikut:



Gambar 1. Media Smart Fraction

Dari media di atas agar media pembelajaran lebih baik maka di beberapa bagian dilakukan revisi. Revisi media pembelajaran berdasarkan pada data dan saran dari kedua validator yang terdapat pada instrumen. Data hasil validasi dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

**1. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

Ahli media pembelajaran memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *virtual smart Fraction* ditinjau dari aspek: a) Pewarnaan; b) Tampilan pada layar; c) Pemakaian kata dan bahasa; d) Penyajian; e) Animasi dan suara. Hasil validasi dan penilaian ahli media pembelajaran dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek penilaian	Skor Observasi	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Pewarnaan	8	8	100.00 %
2	Tampilan pada layar	11	12	91.66 %
3	Pemakaian kata dan bahasa	15	16	93.75 %
4	Penyajian	11	12	91.66 %
5	Animasi dan suara	11	12	91.66 %
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	<b>60</b>	<b>93.33%</b>

Berdasarkan tabel 1 di atas, rata-rata total penilaian dari ahli media tentang media pembelajaran *virtual smart Fraction* ini sebesar

93.33 % yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

## 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator materi pembelajaran memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *virtual smart Fraction* ditinjau dari aspek: a) Tujuan pembelajaran; b) Penyajian materi pembelajaran; c) Materi pembelajaran; d)

Kualitas memotivasi. Hasil validasi dan penilaian dari ahli materi pembelajaran yang telah dilakukan oleh pengawas RA/MI dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Penilaian Ahli Materi Pembelajaran**

No	Aspek penilaian	Skor Observasi	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Tujuan Pembelajaran	20	20	100.00 %
2	Penyajian Materi	22	24	91.66 %
3	Materi Pembelajaran	20	20	100.00 %
4	Kualitas memotivasi	15	16	93.75 %
<b>Jumlah</b>		<b>77</b>	<b>80</b>	<b>96.25 %</b>

Penilaian dari ahli materi tentang media pembelajaran *virtual smart Fraction* berdasarkan tabel 3.2 diketahui total rerata sebesar 96.25% yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Setelah itu baru diujicabakan pada peserta didik seluruhnya. Uji terbatas ini melibatkan 5 peserta didik dari kelas IVa MIN 3 Semarang. Uji coba ini untuk mengetahui bagaimana tanggapan calon pengguna media tentang media pembelajaran *virtual smart fraction*. Aspek penilaian uji coba kelompok kecil untuk siswa meliputi: (1) efek strategi pembelajaran; (2) komunikasi; dan (3) desain teknis. Prosentase data penilaian uji kelompok kecil oleh peserta didik disajikan pada tabel di bawah ini.

## 3. Uji Coba Produk

Media pembelajaran yang telah direvisi kemudian diujicabakan ke peserta didik yaitu kelas IVa MIN 3 Semarang.

### a. Uji Coba Skala Kecil

Media pembelajaran *virtual smart fraction* terlebih dahulu diujicabakan pada kelompok kecil.

**Tabel 3. Tabel Uji Kelompok Kecil**

No	Aspek penilaian	Skor Observasi	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Efek Strategi Pembelajaran	58	60	97.00%
2	Komunikasi	57	60	95.00%
3	Desain Teknis	97	100	97.00%
<b>Jumlah</b>		<b>212</b>	<b>220</b>	<b>96.36%</b>

Media pembelajaran yang telah diujicabakan ditemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut diduga dapat mengganggu keterlaksanaan media pembelajaran pada uji coba terbatas skala kecil. Kelemahan-kelemahan yang telah terdata ini dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran.

### b. Uji Coba Skala Besar

Media pembelajaran yang diujicabakan pada kelompok besar ini guna memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Hasil uji kelompok besar ini diharapkan dapat menggambarkan penilaian pengguna terhadap

media pembelajaran. Uji kelompok besar ini diambilkan responden dari peserta didik kelas IVa MIN 3 Semarang yang berjumlah 29. Persentase

data penilaian uji kelompok besar oleh peserta didik disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Tabel Uji Kelompok Besar**

No	Aspek penilaian	Skor Observasi	Skor Maksimal	Kelayakan
1	Efek Strategi Pembelajaran	332	348	95.40%
2	Komunikasi	325	348	93.39%
3	Desain Teknis	557	580	95.17%
<b>Jumlah</b>		1.214	1.276	95.14%

Berdasarkan tabel 4 di atas, rata-rata total penilaian dalam uji kelompok besar terhadap media pembelajaran *virtual smart fraction* ini sebesar 95.14%. Dengan demikian media pembelajaran *virtual smart fraction* masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

#### 4. Uji Efektivitas *Virtual Smart Fraction*

Untuk menguji efektifitas media pembelajaran *virtual smart fraction* maka peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Pembelajaran di kelas IVa MIN 3 Semarang menggunakan media pembelajaran *virtual smart fraction*. Pembelajaran di kelas IVb MIN 3 Semarang tidak menggunakan media pembelajaran *virtual smart fraction*. Sebelum pembelajaran dimulai, diberikan *pretest* terlebih dahulu pada kelas IVa dan kelas IVb MIN 3 Semarang. Nilai rata-rata *pretest* kelas IVa yaitu 62.5 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas IVb yaitu 63.2. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* dari kedua kelas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua kelas tersebut layak untuk dibandingkan. Hal tersebut karena perbedaan nilai rata-rata kedua kelas hampir sama atau tidak signifikan. Setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan *posttest*, baik pada kelas IVa dan kelas IVb MIN 3 Semarang.

Penggunaan media pembelajaran *virtual smart fraction* telah dilaksanakan di kelas IVa. Setelah itu maka dilakukan *posttest* pada kelas IVa dan IVb MIN 3 Semarang. Dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut diperoleh nilai rata-rata yang berbeda. Nilai rata-rata kelas IVa yaitu 89.8 sedangkan nilai rata-rata kelas IVb yaitu 76.2. Kelas IVa yang lulus sesuai nilai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 29 peserta didik dan yang tidak lulus sebanyak 0. Sedangkan kelas IVb peserta didik yang lulus sesuai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 24 dan yang tidak lulus sebanyak 5 peserta didik.

#### Pembahasan

Pelajaran matematika merupakan momok bagi siswa sehingga guru harus kreatif mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat menyenangkan seperti halnya penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu belajar tentang pecahan dengan menggunakan media manipulatif dari kertas ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar (Yanti, 2018). Penggunaan media pembelajaran materi pecahan yang lain juga bisa dilakukan dengan menggunakan komik yang memuat tulisan dan gambar sehingga antusias siswa mengikuti pelajaran meningkat (Yunianta, 2018). Peningkatan rata-rata nilai kelas IVa dari *pretest* ke *posttest* sebesar 89.2 %. Hal itu dilihat dari rata-rata yang semula 62.5 menjadi 89.8. Sedangkan kelas IVb peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* sebesar 75.5 % yaitu dari rata-rata yang semula 63.2 menjadi 76.2. Berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan rata-rata nilai baik pada kelas IVa maupun kelas IVb MIN 3 Semarang. Namun kelas IVa mengalami peningkatan rata-rata nilai yang lebih besar daripada kelas IVb. Selain itu kelas IVa tingkat kelulusannya mencapai 100% sedangkan pada kelas IVb hanya mencapai 83 %. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *virtual smart Fraction* layak

digunakan, efektif, dan dapat meningkatkan hasil

belajar

siswa.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *virtual smart fraction* mampu meningkatkan hasil belajar kelas IVa MIN 3 Semarang Tahun Ajaran 2019/2020 secara efektif dan signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh saat pretest

yang hanya mencapai rata-rata 62.5 dan saat posttest meningkat menjadi 89.8.

Rekomendasi dari penelitian ini untuk peneliti yang akan datang harus lebih dikembangkan lagi agar mendapatkan media yang lebih bagus dan efektif.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada seluruh pihak yang membantu khususnya ibunda

Maslikhah selaku ketua jurusan program pascasarjana IAIN Salatiga.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad, B. R. D. (2015). Development Learning Model Of Character Education Trough E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 9.
- Andika, P. S. (2018). The Development of Internet Based Economic Learning Media Using Moodle Approach. *International Journal of Aktive Learning*, 100.
- Asnawir, B. U. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, D.M. (2003). *Education Research An Introduction seventh Edition*. New York: Logman.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yanti, E. (2018). Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Tentang Pecahan Dengan Menggunakan Media Manipulatif Dari Kertas Sekolah Dasar. *Jurnal Education Jurnal Pendidikan Indonesia*, 31-39.
- Yeni, C., & Vilianti, F. W. (2018). Description of Ability of Social Arthetical Stories by Study Problems by Students VIII SMP Reviewed from The Polya Stage. *International Journal of Aktive Learning*, 3.
- Yunianta, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada

- Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Maju*, 5 , 29-35.
- Ziadatul., & Malikha, M. F. (2018). Analisis Miskonsepsi siswa kelas Vb MIN Budaran Sidoarjo Pada Materi Pecahan Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Mathematics Education Journal*, 75-81.