

# POTRET KEMAMPUAN KOGNITIF MATEMATIKA DAN MOTIVASI ANAK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *FUN LEARNING* DENGAN INTERVENSI *STORYTELLING*

(Pengabdian kepada Masyarakat pada suatu Yayasan Panti Asuhan di Kabupaten Bandung Barat)

**Aneu Pebrianti<sup>1</sup>, Aulia Adytia Putri<sup>2</sup>, Rini Melani<sup>3</sup>, Sabila Mukhlisonisa<sup>4</sup>, Darhim<sup>5</sup>, Siti Fatimah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Matematika, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b></p> <p>Received 27 Jun, 2023 Revised 14 Jul, 2023 Accepted 27 Jul, 2023</p> <hr/> <p><b>Kata kunci:</b></p> <p>Fun learning Kemampuan kognitif Motivasi belajar Storytelling</p>	<p>Pembelajaran matematika berbasis fun learning adalah sebuah metode yang melibatkan anak untuk berperan aktif dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan dikemas dalam bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika anak melalui storytelling. Kegiatan ini melibatkan 40 orang anak dari panti asuhan di salah satu yayasan di Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan utama PKM adalah pembelajaran matematika dengan teknik storytelling menggunakan alat peraga yang menarik. Untuk mengukur level kognitif anak pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maka diberikan soal-soal aritmatika dari level kognitif C1 sampai level kognitif C6. Selanjutnya, untuk menggambarkan antusiasme motivasi belajar setelah dilaksanakannya kegiatan, seluruh anak diberikan angket motivasi. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, anak menjadi senang dan tidak cemas dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu juga anak menjadi termotivasi dan terdorong untuk dapat bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kegiatan ini pun membantu anak untuk dapat mencapai tahapan C5 (evaluasi) taksonomi Bloom dengan proses yang menyenangkan.</p>
<p><b>Keywords:</b></p> <p><i>Fun learning, Cognitive ability, Learning motivation, Storytelling</i></p>	<p style="background-color: #e0e0e0; text-align: center;"><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>Fun learning-based mathematics learning is a method that involves children to play an active role with an enjoy and pleasant situation, as an effort to achieve learning goals. The activity is organized in the form of Community Service (PKM) which aims to increase children's motivation to learn mathematics through storytelling. This activity involved 40 children from an orphanage in one of the foundations in West Bandung Regency. The main activity of PKM is learning mathematics with storytelling techniques using interesting tools. To measure the cognitive level of children when carrying out learning activities, arithmetic questions were given from cognitive level C1 to cognitive level C6. Furthermore, to describe the enthusiasm of learning motivation after the implementation of the activity, all</i></p>

---

*children were given a motivation questionnaire. Based on the activities that have been carried out, children become happy and not anxious in participating in mathematics learning. In addition, children become motivated and encouraged to be able to work together in groups in solving mathematical problems. This activity also helps children to reach the C5 (evaluation) stage of Bloom's taxonomy with a fun process.*

---

**Corresponding Author:**

Rini Melani  
Pendidikan Matematika, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [rini melani097@upi.edu](mailto:rini melani097@upi.edu)

---

## Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah proses yang dapat mengubah struktur kognitif, afektif maupun psikomotor anak menjadi lebih baik. Ciri bahwa anak telah melakukan aktivitas belajar adalah terjadinya perubahan dari yang awalnya belum memahami suatu pengetahuan menjadi timbul pemahaman baru setelah adanya proses belajar tersebut. Pemahaman baru tersebut dibentuk sebagai hasil equilibrasi atau penyesuaian dari pengalaman yang telah dialami (Suardi, 2018). Oleh karena itu, idealnya proses belajar yang efektif akan meningkatkan kemampuan pengetahuan, pola pikir, sikap dan keterampilan anak.

Proses belajar yang efektif dan suasana yang menyenangkan akan menarik minat dan motivasi anak dalam belajar. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (*fun learning*) dapat dirancang oleh guru melalui berbagai metode, model dan strategi pembelajaran. Penyajian pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan suasana yang baik dalam proses pembentukan pengetahuan mereka, sehingga materi ajar tersampaikan dengan baik kepada anak (Remme, 2022). Suasana yang baik tersebut seperti halnya kondisi yang menyenangkan dan bermakna untuk menumbuhkan minat dan motivasi anak. Dikaitkan dengan mata pelajaran matematika, sudah sepatutnya pendidik menciptakan kesan yang baik dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan karena dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak sekolah dalam mempelajari matematika memiliki rasa kepercayaan diri yang rendah (Pangestu dan Sutirna, 2022). Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya seperti pengaruh dari lingkungan dan motivasi diri yang takut mengalami kegagalan dalam mempelajari matematika (Jais et al., 2019); Selain itu berdasarkan beberapa riset menyebutkan bahwa matematika menakutkan bagi siswa (Aprilia & Fitriana, 2020), matematika dianggap sulit dipelajari (Rahajeng, 2011), matematika identik dengan rumus dan angka (Ulfah et al., 2019), dan matematika merupakan ilmu yang abstrak (Rahmah, 2018). Masih beranggapan bahwa belajar matematika merupakan situasi yang jenuh, membosankan dan menimbulkan kecemasan pada siswa (Maharani, Supriadi and Widayastuti, 2018; Handayani, 2016).

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka melakukan penyusunan skema pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar matematika adalah hal yang penting. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan menyebutkan bahwa proses pembelajaran

matematika yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis anak (Asmiatun et al., 2021), menumbuhkan kepercayaan diri sehingga berpengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi matematis anak (Rofikoh et al., 2019).

Beberapa media yang telah digunakan untuk mewujudkan pembelajaran matematika yang menyenangkan diantaranya *puzzle* interaktif (Ramlah et al., 2022); Fun and Easy Math (FEM) dalam bentuk model number model garis bilangan (Fouryza et al., 2019) dan melalui cerita anak atau *storytelling* (Casey et al., 2008).

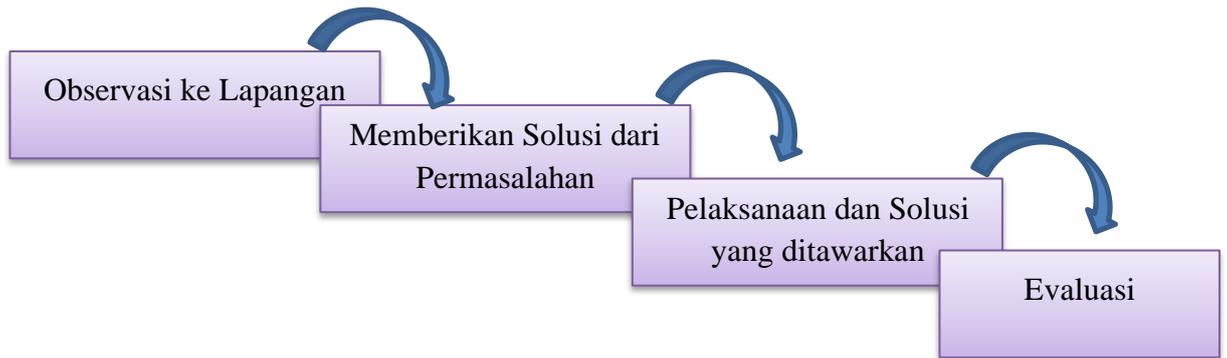
Kegiatan *storytelling* seperti ini diminati oleh anak dalam proses pembelajaran khususnya anak sekolah dasar karena menarik perhatian (Ratri, 2018). Pemberian cerita kepada anak dapat menginspirasi anak dalam melakukan suatu tindakan, menumbuhkan kecerdasan emosional, mengembangkan apersepsi budaya, memperluas pengetahuan anak, atau yang hanya memberikan kesenangan (Remme, 2022). *Storytelling* (bercerita) pada proses pembelajaran matematika dapat diupayakan untuk memperluas pengetahuan anak dengan kegiatan memecahkan masalah matematika yang diberikan melalui kisah-kisah. Pada setiap penggalan kisah tersebut diberikan masalah matematika yang kontekstual sesuai dengan kisah yang diceritakan. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan berpikir kritis dengan kegiatan yang mengasyikkan. Teknik belajar melalui *storytelling* ini dapat dilakukan di dalam ataupun di luar kelas. Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar, minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan teknik *storytelling* untuk memecahkan masalah-masalah pada topik aritmatika.

## Metode

Pengabdian ini dilakukan kepada 40 orang anak panti asuhan di Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi, salah satu permasalahan yang dirasakan oleh panti asuhan tersebut berkaitan dengan motivasi belajar anak-anak panti yang beragam. Mulai dari anak yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar sampai kepada beberapa anak yang memiliki kesulitan sehingga memerlukan perhatian lebih dalam belajar matematika. Oleh karena itu, adanya pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengajaran matematika pada topik aritmatika dengan metode *fun learning* yang dilaksanakan dalam satu hari. Jenjang sekolah dari partisipan yang mengikuti kegiatan *fun learning* adalah anak-anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.

Untuk mengukur potret level kognitif dari partisipan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maka anak diberikan soal-soal aritmatika dari level kognitif C1 sampai level kognitif C6. Selain itu, untuk menggambarkan antusiasme motivasi belajar setelah dilaksanakannya kegiatan, partisipan diberikan angket motivasi.

Secara ringkas, tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan belajar matematika berbasis *fun learning* ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat oleh mahasiswa matematika Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Kegiatan ini dilakukan selama satu hari penuh dengan rangkaian kegiatan yang disajikan sebagai berikut: (1) Edukasi Pemilihan dan Pengolahan Sampah di Yayasan Daarul Husna Bandung; (2) Pengenalan all about NKRI dan Jawa Barat melalui Kartu Edukatif; (3) *Low-cost STEAM Education*; (4) *Storytelling* matematika; (5) Pemanfaatan Video dan Kuis Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika; (6) Game Jarimatika, Berhitung Cepat Menggunakan Jarimatika; dan (7) Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan dalam Pembelajaran Matematika. Pada gambar 1 berikut ini merupakan dokumentasi anggota pengabdian pada kegiatan ini.



Gambar 1. Pengabdian pada Masyarakat Mahasiswa Magister Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia Angkatan 2021 Genap

Konsep belajar berbasis *fun learning* ini bertujuan untuk mendorong semangat belajar anak-anak panti asuhan khususnya pada mata pelajaran matematika. *Fun learning* disini dikaitkan dengan metode pengajaran yang dilakukan, dimana dalam menyampaikan topik matematika digunakan intervensi *storytelling*. *Storytelling* dalam proses ini membantu anak untuk mau fokus mendengarkan masalah-masalah yang disajikan dalam alur cerita. Masalah

matematika terkait topik aritmatika diberikan kepada anak dalam setiap alur cerita, sehingga masalah yang disajikan pun dibuat dalam bentuk kontekstual sesuai dengan kejadian yang dialami selama proses cerita berlangsung. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut, tahapan yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

### Tahap Persiapan

Penulis menyiapkan sumber-sumber literatur untuk membuat konsep sebagai alternatif solusi permasalahan yang ada di yayasan yakni dalam rangka meningkatkan kemampuan aritmatika anak sekolah dasar dan sekolah menengah melalui soal-soal yang berbasis masalah kontekstual berdasarkan taksonomi Bloom C1-C5. Sebelum soal-soal tersebut diimplemetasikan, instrument ini telah mendapatkan beberapa revisi, diantaranya mengubah beberapa soal yang tidak sesuai dengan indikator taksonomi Bloom, menambahkan angket untuk mengevaluasi kegiatan dan memperbaiki redaksi bahasa untuk disesuaikan dengan kelas atas (SD kelas 4-6) dan kelas bawah (SD kelas 1-3).

### Tahap Pelaksanaan

Penulisan melakukan kegiatan pembelajaran *story telling* melalui tahapan sebagai berikut:

1. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Kegiatan diawali dengan pemaparan cerita fabel mengenai terperosoknya singa ke dalam lubang di hutan.
3. Anak diberikan sebuah masalah kontekstual terkait dengan kejadian yang terdapat dalam rangkaian *storytelling*. Masalah yang disajikan berkaitan dengan materi aritmatika dari level kognitif C1-C5 berdasarkan teori Bloom. Berikut pada Tabel 1 merupakan rangkaian soal yang diajukan kepada anak tertera pada pelaksanaan pembelajaran:

SOAL	ADEGAN DALAM <i>STORY TELLING</i>
Berapa jumlah mata hewan pada cerita tersebut?	kambing sudah menyelamatkan singa
Dari hewan-hewan yang ada pada cerita, Kelompokkanlah hewan berdasarkan jumlah kakinya !	Ketika kambing dan singa sedang beradu argumen dengan kambing dan ditonton oleh jerapah, gajah macan, ular, burung dan kancil
Diketahui tinggi lubang sedalam 6 meter. Dan panjang kaki singa adalah 0,5 meter. Berapa kali kaki singa yang setara dengan tinggi lubang?	Ketika singa diminta untuk reka adegan
Diketahui terdapat 4 pohon dengan tinggi pohon ke-1: 1 meter; pohon ke-2: 2,5 meter; pohon ke-3: 4,5 meter; pohon ke-4: 10 meter. Diketahui pula tinggi jerapah 4 meter. Berapakah selisih antara masing-masing tinggi pohon dan jerapah. Dan tentukanlah pohon mana yang daunnya tidak memungkinkan untuk dimakan oleh jerapah	Hewan pertama yang melihat perseteruan kambing dan singa

4. Terdapat 5 kelompok anak yang harus menjawab 4 buah soal. Gambar 2 berikut tampilan kegiatan saat anak menyimak alur cerita *storytelling* yang diberikan, dan dilanjutkan dengan gambar 3 merupakan tampilan antusiasme anak saat menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 2. Kegiatan *Storytelling*



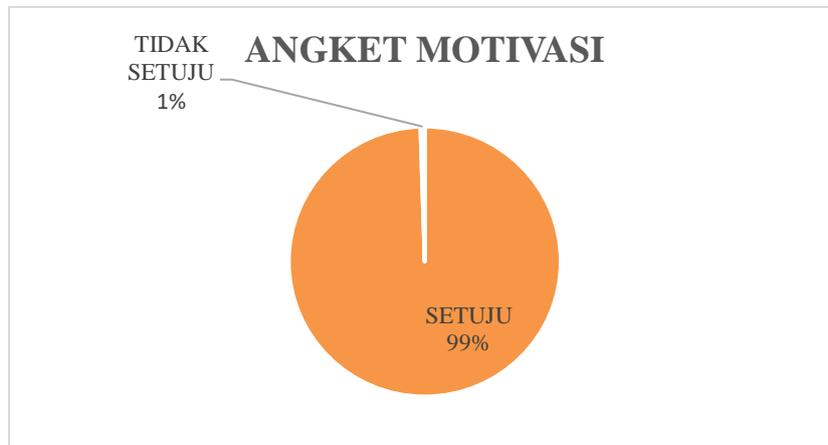
Gambar 3. Kegiatan Tanya Jawab

### Tahap Evaluasi

1. Seluruh anak diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui respons anak selama proses pembelajaran berbasis *fun learning*.
2. Setelah selesai pembelajaran, dipilih secara acak anak yang mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran untuk diwawancarai terkait kegiatan pembelajaran berbasis *fun learning*.

Proses belajar matematika pada topik aritmatika berbasis *fun learning*, dengan mengangkat cerita fabel dilengkapi dengan alat peraga yang menarik membuat anak-anak antusias untuk mendengarkan cerita. Mereka terlihat fokus terhadap alur cerita yang disajikan, sehingga fokus juga terhadap pertanyaan yang diberikan di tengah-tengah cerita. Pertanyaan yang diselipkan di tengah-tengah cerita tersebut berkaitan dengan soal-soal matematika. Anak-anak kelihatan tidak cemas dan takut saat mengerjakan matematika, karena kegiatan

belajar matematika tersebut diselingi dan dibuat hanyut oleh kegiatan *storytelling*. Hal ini divalidasi oleh hasil wawancara dengan beberapa anak yang menyatakan bahwa “menarik ceritanya, seru, dan tidak bosan”. Gambar 4 berikut merupakan grafik respon anak terhadap motivasi saat melakukan pembelajaran menggunakan pendekatan *fun learning*.



Gambar 4. Grafik respon anak terhadap motivasi saat melakukan pembelajaran

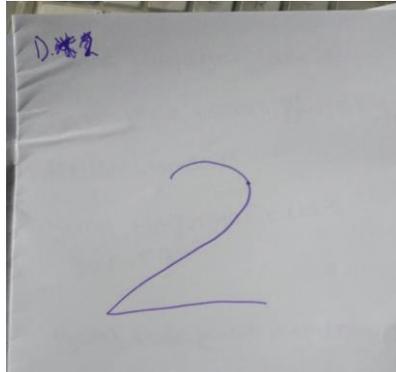
Mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *storytelling* matematika merupakan pengalaman baru untuk anak. Selain membuat anak senang dan tidak cemas pada saat belajar, penggunaan media pembelajaran *storytelling* matematika membuat anak menjadi termotivasi dalam belajar (Remme, 2022). Hal ini membantu anak untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, lebih menarik dan tidak membosankan. Metode ini mampu mendorong anak untuk bekerja sama dengan teman dalam meyelesaikan masalah secara kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Gambar 5 berikut merupakan rekapitulasi skor kuis berdasarkan level kognitif taksonomi bloom C1-C5 yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.



	1	2	3	4	5
1	✓	✓	✗	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✗	✓	✓
			2	2	2

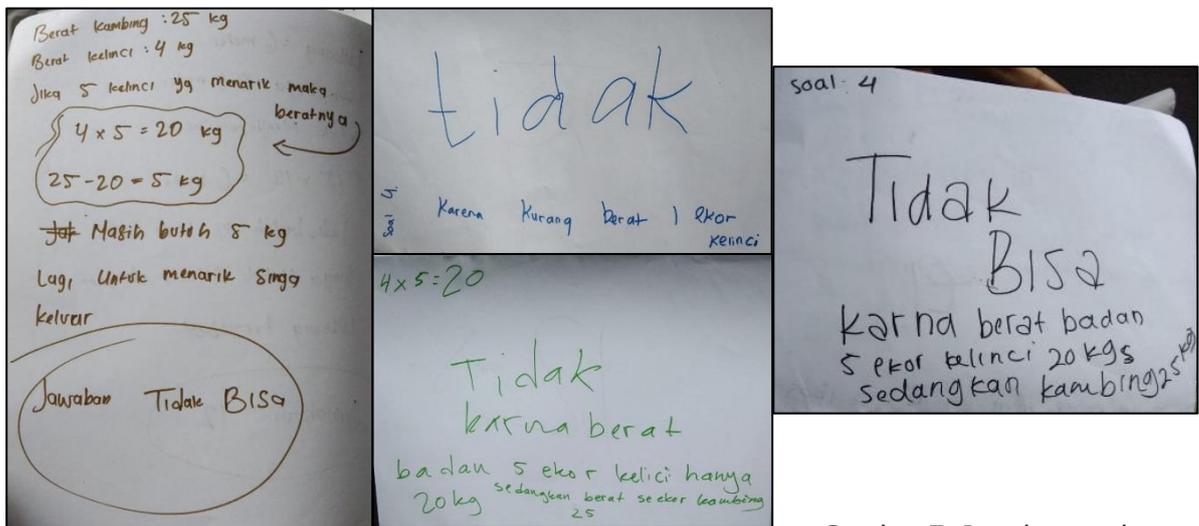
Gambar 5. Hasil Skor Penilaian Cerdas Cermat Setelah Diberi Invensi *Storytelling*

Berdasarkan gambar tersebut di atas bahwa hanya 1 kelompok yang salah dalam menjawab soal yakni kelompok 3 yang salah menjawab soal nomor 1 dan 4. Soal 1 adalah menghitung jumlah mata binatang yang menjadi tokoh dalam cerita, tercantum dalam Tabel 1. Seharusnya jawaban yang betul adalah 4 karena Binatang dalam cerita ada singa dan kambing, yang mana masing-masing memiliki 2 mata, maka jika dijumlahkan adalah 4. Namun kelompok 3 menjawab 2 mata, seperti dalam Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Jawaban soal nomor 1 oleh kelompok 3

Selanjutnya untuk soal nomor 4, semua kelompok menjawab pertanyaan dengan benar kecuali kelompok 3, dengan berbagai cara penyampaian argumen, seperti dalam Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Jawaban soal

nomor 4 oleh kelompok 1,2,4,5

Keempat kelompok tersebut sudah dapat berargumentasi bahwa 4 ekor kelinci tidak cukup kuat untuk mengangkat 1 ekor singa seperti kambing yang beratnya 25 kg. Karena minimal total berat kelinci adalah sama seperti kambing, yaitu 25 kg. Sedangkan jika hanya terdapat 4 ekor kelinci, maka bobot total kelinci tidak imbang, dan tidak bisa menarik singa keluar dari lubang. Bahkan dalam jawaban anak ada yang menyebutkan bahwa butuh satu ekor kelinci lagi atau 5 kg lagi, sehingga kelinci-kelinci tersebut dapat menarik singa keluar dari lubang.

Berdasarkan jawaban tersebut, diketahui bahwa sebagian besar anak sudah mencapai tahap C5 yaitu mengevaluasi. Mereka dapat membuat pertimbangan terkait efektivitas dan efisiensi penyelesaian suatu masalah, yang artinya terdapat proses kognitif anak untuk memeriksa dan mengkritisi suatu permasalahan (Effendi, 2015). Anak dapat mengkritisi dan berargumen untuk menemukan solusi permasalahan. Kegiatan pembelajaran *storytelling* ini bisa mendorong anak untuk mengikuti dan memecahkan permasalahan matematika dengan menyenangkan.

## Kesimpulan

Pembelajaran berbasis *fun learning* melalui kegiatan *storytelling* mendapatkan respons yang positif dari anak, karena anak menjadi senang dan tidak cemas dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu juga anak menjadi termotivasi dan terdorong untuk dapat bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kegiatan ini pun membantu anak untuk dapat mencapai tahapan C5 (evaluasi) taksonomi Bloom dengan proses yang menyenangkan. Untuk pengabdian selanjutnya bisa diterapkan kembali pembelajaran berbasis *fun learning* dengan kegiatan *storytelling*, diharapkan cerita dan permasalahan yang diberikan lebih bervariasi disertai media yang lebih menarik agar anak semakin semangat mengikuti pembelajaran matematika.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya yang telah membantu dalam proses pelaksanaan program pengabdian sehingga artikel yang ditulis dapat diselesaikan dengan baik. Dengan kegiatan ini, penulis bisa mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki.

## Referensi

- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2020). MINDSET AWAL SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG SULIT DAN MENAKUTKAN. *Managing Environments for Leisure and Recreation*, 1(2), 373–377. <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>
- Asmatun, S., Setyowati, R. D., & Rahmawati, N. D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Fun Learning Math Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 159–165. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i2.7503>
- Casey, B., Erkut, S., Ceder, I., & Young, J. M. (2008). Sumru Erkut. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(1), 29–48.
- Effendi, R. (2015). *KONSEP REVISI TAKSONOMI BLOOM DAN IMPLEMENTASINYA PADA PELAJARAN MATEMATIKA SMP. 2*.
- Fouryza, D., Amin, S. M., & Ekawati, R. (2019). Designing lesson plan of integer number operation based on fun and easy math (FEM) approach. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 103–109. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15514>
- Handayani, S. D. (2016). Pengaruh Konsep Diri dan Kecemasan Siswa Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 23–34. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.749>
- Jais, E., Rezky, R., & Siombiwi, S. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika. *MANDALIKA Mathematics and*

- Educations Journal*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.29303/mandalika.v1i2.1596>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Pangestu, R. A., & Sutirna. (2022). *Analisis Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran*. 3(3), 236–242.
- Rahajeng, R. (2011). Kesulitan Belajar Matematika. *Convention Center Di Kota Tegal*, 4(80), 4.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5775>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Remme, B. V. (2022). *Pembelajaran Matematika Realistik dengan Media Ukiran Toraja Menggunakan Teknik Storytelling*. 2682(1), 55–62.
- Rofikoh, F., Winarti, E. R., & Sunarmi, S. (2019). Kemampuan komunikasi matematis siswa pada pembelajaran TTW berbantuan fun card ditinjau dari kepercayaan diri siswa. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 432–438.
- Suardi, M. (2018). *Belajar |& Pembelajaran*. Deepublish.
- Ulfah, A., Suendarti, M., & Soeparlan. (2019). Pengaruh Kecerdasan Numerik dan Kedisiplinan Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(2), 147–152.