

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA MELALUI PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI MATEMATIS SISWA

Ruizhaica Agustina¹, Yumira Simamora², Khoiruddin Matondang³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas AlWashliyah

1ruizhaicaagustina013@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based e-module through the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) approach to improve students' mathematical numeracy skills. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), with the dissemination stage conducted on a limited basis. The subjects were 10th grade students of MA Al Washliyah Tanjung Beringin, involving individual testing (6 students), small group testing (10 students), and field testing (30 students). The instruments used were expert validation sheets, practicality questionnaires, and numeracy tests. The results indicate that the developed e-module meets validity criteria, with average scores from media experts (0.83), material experts (0.73), post-test (1.0), and teaching module (0.78), all categorized as valid. The practicality results show scores of 87.5% from teachers and 83.5% from students, indicating a very practical category. The effectiveness is reflected in the increase of classical learning completeness from 70% in small group testing to 80% in field testing, exceeding the minimum passing grade of 75. Thus, the Canva-based e-module using the STEAM approach is proven to be valid, practical, and effective in improving students' mathematical numeracy skills.

Keywords: e-module, Canva, STEAM, mathematical numeracy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis Canva melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dilaksanakan secara terbatas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA Al Washliyah Tanjung Beringin dengan uji perorangan (6 siswa), uji kelompok kecil (10 siswa), dan uji lapangan (30 siswa). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes kemampuan numerasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata ahli media 0,83, ahli materi 0,73, post-test 1,0, dan modul ajar 0,78. Kepraktisan modul ditunjukkan oleh hasil angket sebesar 87,5% dari guru dan 83,5% dari siswa yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas modul terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 70% pada uji kelompok kecil menjadi 80% pada uji lapangan, yang telah melampaui KKM sebesar 75. Dengan

demikian, e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa.

Kata Kunci: e-modul, *Canva*, STEAM, numerasi matematis

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam mengembangkan potensi, kemampuan, serta kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengalami perkembangan baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Pendidikan juga menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Hal ini se-

jalan dengan pendapat bahwa pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi, bakat, dan kemampuan seseorang (Maziyah & Hidayati, 2022). Selain itu, pendidikan dipandang sebagai investasi jangka panjang yang berkontribusi terhadap kemajuan suatu negara melalui penciptaan generasi yang terdidik dan kompeten (Wahyuni et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan formal, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Pembelajaran matematika

tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Afifah & Kusuma, 2021). Namun, pada kenyataannya matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar (Zufa et al., 2023).

Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika abad ke-21 adalah kemampuan numerasi. Numerasi merupakan kemampuan dalam memahami, menggunakan, serta menginterpretasikan konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Hanima & Hasan, 2024). Kemampuan ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta pengelolaan informasi berbasis data (Ristanto et al., 2024). Dengan demikian, numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan berhitung,

tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan analitis (Simamora et al., 2023)

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa masih tergolong rendah. Hasil penelitian Nurhami dkk. (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi, dengan persentase ketuntasan yang masih rendah. Rendahnya kemampuan numerasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya proses pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, serta minimnya keterkaitan materi dengan kehidupan nyata (Ihwan et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi di MA Al-Washliyah Tanjung Beringin, ditemukan bahwa kemampuan numerasi siswa kelas X masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal, seperti tidak menuliskan langkah penyelesaian, kesalahan perhitungan, serta ketidakmampuan dalam menginterpretasikan hasil. Selain itu, sebagian siswa tidak mampu menyelesaikan soal secara tuntas, yang menunjukkan adanya kesulitan

dalam memahami konsep numerasi secara mendalam .

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru matematika yang menyatakan bahwa siswa cenderung hanya menghafal rumus tanpa memahami konsep, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan penalaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih belum mampu mengembangkan kemampuan numerasi siswa secara optimal.

Selain itu, penggunaan bahan ajar di sekolah masih terbatas pada buku cetak yang kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi (Ramadan & Tabroni, 2020)

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan. Salah satu bentuk media

pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah e-modul. E-modul merupakan bahan ajar berbasis elektronik yang disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, video, dan animasi (Wibowo & Pratiwi, 2018). Penggunaan e-modul dapat meningkatkan fleksibilitas dan kemandirian belajar siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Wulandari et al., 2021)

Dalam pengembangannya, e-modul dapat dibuat lebih menarik dengan memanfaatkan *platform* desain seperti *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran secara visual dan interaktif dengan mudah (Rahmatullah et al., 2020). Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui tampilan yang lebih menarik dan kreatif (Muhsinin et al., 2024)

Selain penggunaan media, pendekatan pembelajaran juga memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Salah satu pendekatan yang

relevan adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Febriyani, 2023). Pembelajaran berbasis STEAM juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata (Istiqomah et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan numerasi siswa dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam media dan pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengembangan bahan ajar yang interaktif dan inovatif, seperti e-modul berbasis *Canva* dengan pendekatan STEAM, untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan

media pembelajaran yang inovatif di bidang pendidikan matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM guna meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel. Namun, pada penelitian ini tahap *disseminate* dilaksanakan secara terbatas.

Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, khususnya terkait kemampuan numerasi. Tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis peserta didik. Selanjutnya, tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan e-modul, termasuk penyusunan materi, pemilihan media, desain tampilan

menggunakan *Canva*, serta penyusunan instrumen penelitian.

Tahap *develop* (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk e-modul yang telah divalidasi dan diuji coba. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, serta validasi terhadap modul ajar dan instrumen tes. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, produk diuji coba melalui tiga tahap, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Tahap terakhir, yaitu *disseminate* (penyebaran), dilakukan secara terbatas dengan mengimplementasikan e-modul pada subjek penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MA Al-Washliyah Tanjung Beringin. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu uji perorangan sebanyak 6 siswa, uji kelompok kecil sebanyak 10 siswa, dan uji lapangan sebanyak 30 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes kemampuan numerasi matematis.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar

para ahli yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan e-modul.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

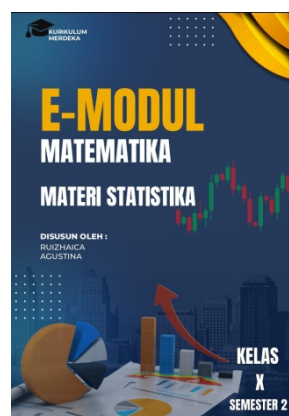
Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MA Al-Washliyah Tanjung Beringin, ditemukan bahwa kemampuan numerasi matematis siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal, seperti tidak menuliskan langkah penyelesaian, kesalahan perhitungan, serta ketidakmampuan menginterpretasikan hasil.

Selain itu, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan penggunaan bahan ajar berupa buku cetak yang kurang interaktif. Siswa cenderung menghafal rumus tanpa memahami konsep, sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis numerasi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, serta mampu mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, dikembangkan e-modul berbasis *Canva* dengan pendekatan STEAM sebagai solusi pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan dengan merancang e-modul berbasis *Canva* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini disusun struktur e-modul yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, materi, latihan soal, dan evaluasi.



Gambar 1 Cover E-Modul

Materi yang dikembangkan adalah statistika kelas X yang disesuaikan dengan indikator kemampuan numerasi. Selain itu, pendekatan STEAM diintegrasikan

dalam penyajian materi melalui aktivitas yang melibatkan aspek sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika.



Gambar 2 Tampilan Isi Materi

Desain e-modul dibuat menggunakan *Canva* dengan memperhatikan aspek visual, seperti pemilihan warna, gambar, serta tata letak agar menarik dan mudah dipahami. Instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes numerasi juga dirancang pada tahap ini.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang telah divalidasi dan diuji coba. Proses ini meliputi validasi ahli, revisi produk, serta uji coba kepada siswa.

Tabel 1 Hasil Validasi E-Modul

Aspek Validasi	Skor	Kategori
Ahli Media	0,83	Valid
Ahli Materi	0,73	Valid
Post Test	1,00	Valid

Modul Ajar	0,78	Valid
------------	------	-------

Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori valid. Hal ini terlihat dari skor rata-rata ahli media sebesar 0,83, ahli materi sebesar 0,73, post test sebesar 1,0, dan modul ajar sebesar 0,78.

Tabel 2 Hasil Kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Guru	87,5%	Sangat Praktis
Siswa	83,5%	Sangat Praktis

Selanjutnya, uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-modul sangat praktis digunakan, dengan persentase 87,5% dari guru dan 83,5% dari siswa.

Tabel 3 Hasil Efektivitas

Tahap Uji	Ketuntasan	Kategori
Kelompok Kecil	70%	Cukup
Uji Lapangan	80%	Efektif

Adapun hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 70% pada uji kelompok kecil menjadi 80% pada uji lapangan, yang telah melampaui KKM.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM

memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan e-modul terlihat dari hasil penilaian para ahli yang menunjukkan bahwa materi, tampilan, dan instrumen telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori bahwa suatu produk pengembangan dikatakan valid apabila memenuhi kesesuaian isi dan konstruk (Nursy et al., 2023).

Kepraktisan e-modul yang tinggi menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa. Desain visual yang menarik serta penyajian materi yang sistematis melalui *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan kemudahan belajar siswa (Rahmatullah et al., 2020).

Efektivitas e-modul terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 70% menjadi 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul mampu membantu siswa memahami konsep numerasi dengan lebih baik. Peningkatan ini juga dipengaruhi oleh penerapan pendekatan STEAM yang mengintegrasikan berbagai disiplin

ilmu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Febriyani, 2023)

Selain itu, pendekatan STEAM mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Istiqomah et al., 2024).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa. Produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kualitas media pembelajaran, tetapi juga mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *Canva* melalui pendekatan STEAM pada materi statistika kelas X berhasil dikembangkan dengan

menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) secara terbatas.

E-modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan ditunjukkan melalui hasil penilaian para ahli yang berada pada kategori valid. Kepraktisan terlihat dari respon guru dan siswa yang menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan dan menarik dalam pembelajaran. Sementara itu, keefektifan ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa dari uji kelompok kecil ke uji lapangan yang telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan demikian, e-modul berbasis Canva melalui pendekatan STEAM dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, S. N., & Kusuma, A. B. (2021). PENTINGNYA KEMAMPUAN SELF-EFFICACY MATEMATIS SERTA BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 313–320.

Febriyani, A. (2023). *PENGEMBANGAN E-MODUL*

PEMBELAJARAN FISIKA DENGAN PENDEKATAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATIC) PADA MATERI GETARAN DAN GELOMBANG [UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28356>

Hanima, S., & Hasan, H. A. (2024). Peningkatkan Numerasi Siswa Melalui Edutainment Math Playground: Program Kampus Mengajar Angkatan 7. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 7–15.

Ihwan, Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2026). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN 1 Suntalangu. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(1), 992–1002.

Istiqomah, D., Atika, N., Sartika, I. D., & Wahyuni, D. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Steam terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 4-5 Tahun Dita. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 56–69.

Maziyah, K. N., & Hidayati, F. H. (2022). Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan STEM untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Trigonometri. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(November), 241–256.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.241-256>

Muhsinin, Rahaman, A., Hassan, A. J., & Manu, S. M. T. (2024). The Use of Picture- Based English Materials to Improve Students ' Vocabulary Mastery for States Elementary Schools. *JOLLS: Journal of Language and Literature Studies*, 4(1), 135–149.

Nurhami, Muharram, N., & Susanti, W.

- (2024). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa SMA Negeri 9 Luwu melalui Pembelajaran Etno-Matematika Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 128–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.521>
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus and Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP Achsanudin. *MATHE Dunesa*, 12(3), 698–719. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramadan, F., & Tabroni, I. (2020). Implementasi kurikulum merdeka belajar. *LEBAH*, 13(2), 2–5.
- Ristanto, S., Rahaju, E. B., & Mariana, N. (2024). Identification of Numeracy Skills of Elementary School Students in Working on National Assesment Problems. *International Journal of Emerging Research and Review*, 2(2), 1–13.
- Simamora, Y., Simamora, M. I., & Andriani, K. (2023). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI MATEMATIK SISWA SMP THE EFFECT OF ETHNOMATEMATICS-BASED PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODELS TO IMPROVE THE MATHEMATICAL NUMERACY LITERAC. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 8(2), 532–538. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3675>
- Wahyuni, A., Kusumah, Y. S., Martadiputra, B. A. P., & Zafrullah. (2024). TREN PENELITIAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA PENDIDIKAN MATEMATIKA: ANALISIS BIBLIOMETRIK. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(2), 337–356. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i2.22329>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147–156.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). ANALISIS MANFAAT PENGGUNAAN E-MODUL JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Zufa, I. K., Purnomo, E. A., & Mawarsari, V. D. (2023). EFEKTIVITAS PENERAPAN E-MODUL DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10, 2545–2560.