

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DENGAN PENERAPAN MEDIA *WIZER.ME* PADA MATA KULIAH GEOMETRI DATAR DAN RUANG

I Made Surat^{1*}, I Dewa Putu Juwana², I Komang Sukendra³

^{1,2,3} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

E-mail: madesurat@gmail.com ; juwanagtk21@gmail.com ; kngsukendra70@gmail.com

ABSTRACT

Learning outcomes are a reflection of the learning process that students have gone through, but in reality there are still many students who are not motivated to practice working on mathematics problems. This study aims to determine the increase in students' interest and learning outcomes in the Flat and Spatial Geometry course through the application of interactive learning media Wizer.me. The subjects of this study were 3rd semester students of the Mathematics Education Study Program in the 2024/2025 academic year. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques include interviews, learning outcome tests, learning interest questionnaires, and documentation. Data sources come from lecturers and students. Data analysis is carried out quantitatively and qualitatively. The results of the study showed an increase in both student interest and learning outcomes. Learning interest in cycle I reached 62.5% and increased to 80% in cycle II. Student learning outcomes also increased, from an average pre-cycle score of 60 with 50% completion, to 78 with 75% completion in cycle I, and increased again to 84 with 100% completion in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of Wizer.me media can increase students' interest and learning outcomes in the Flat and Spatial Geometry course in the Mathematics Education Study Program, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Keywords: learning outcomes, learning interest, Wizer.me media, flat and spatial geometry

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang telah dilalui mahasiswa, namun kenyataannya masih banyak mahasiswa yang kurang termotivasi untuk berlatih mengerjakan soal-soal matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Geometri Datar dan Ruang melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wizer.me. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Matematika pada tahun akademik 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, tes hasil belajar, angket minat belajar, dan dokumentasi. Sumber data berasal dari dosen pengampu dan mahasiswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam minat maupun hasil belajar mahasiswa. Minat belajar pada siklus I mencapai 62,5% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan, dari nilai rata-rata pra-siklus sebesar 60 dengan ketuntasan 50%, menjadi 78 dengan ketuntasan 75% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84 dengan ketuntasan 100% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wizer.me dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Geometri Datar dan Ruang di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Kata kunci: hasil belajar, minat belajar, media Wizer.me, geometri datar dan ruang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang esensial dalam membentuk individu dan masyarakat yang seimbang dan berkarakter. Lebih dari sekadar transfer pengetahuan, pendidikan juga berperan dalam mewariskan nilai-nilai budaya, keagamaan, dan keterampilan kepada generasi penerus agar siap menghadapi tantangan masa depan (Sukendra et al., 2022). Salah satu wujud nyata perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi dosen untuk memilih dan mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, serta memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu dosen dalam menyusun evaluasi yang lebih menarik

dan interaktif. Namun, pada kenyataannya, sebagian besar dosen masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran (Sukendra et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh pendidik (Sukendra et al., 2022).. Pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan oleh dosen belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap *out put* atau lulusan yang dihasilkannya (Sukendra et al., 2024).

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses memperoleh pengetahuan. Dimiyati & Mudjiono pada mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Sukendra et al., 2023). Matematika dapat memberikan kemampuan untuk berfikir logis dalam memecahkan masalah, memberikan keterampilan tinggi dalam

berfikir kritis, sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah (Sukendra et al., 2023).

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang tepat dapat memberikan umpan balik bagi dosen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengetahui sejauh mana capaian hasil belajar mahasiswa (Fridayanthi, 2021). Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan produk dari interaksi antara aktivitas belajar mahasiswa dan aktivitas mengajar dosen. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Sukendra et al., 2023).

Matematika sebagai salah satu bidang ilmu dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Salah satu mata kuliah yang memuat konsep dasar matematika adalah Geometri Datar dan Ruang, yang mempelajari berbagai konsep bangun dua dan tiga dimensi, seperti persegi, lingkaran, prisma, limas, dan bola, serta perhitungan luas, volume, dan konsep-konsep geometri lainnya.

Dalam praktiknya, masih ditemukan mahasiswa yang kurang berminat terhadap mata kuliah ini. Rendahnya minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Geometri Datar dan Ruang menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Salah satu penyebabnya adalah kurang menariknya penyajian materi dan minimnya latihan soal yang memotivasi mahasiswa untuk belajar secara aktif.

Mata kuliah geometri datar dan ruang mempelajari konsep, prinsip, dan aplikasi geometri dalam ruang dua dan tiga dimensi. Geometri dibagi menjadi dua bagian, yaitu geometri bidang dan geometri ruang. Geometri berfokus pada struktur bentuk dan cara kerjanya dalam ruang. Geometri datar mempelajari: 1) bangun-bangun dua dimensi, seperti persegi, lingkaran, dan segitiga, 2) konsep jarak antara dua titik atau jarak titik ke garis, 3) luas dan keliling bangun datar, 4) teorema garis singgung, jari-jari lingkaran, busur, dan sudut pusat lingkaran, 5) teorema tali busur pada lingkaran, 6) lukisan geometri datar, 7) konsep tempat kedudukan. Sedangkan Geometri ruang mempelajari: 1) bangun-bangun tiga dimensi, seperti prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola, 2) luas dan volume

bangun ruang, 3) irisan bidang dengan bangun ruang, 4) titik tembus garis pada bangun ruang, 5) sudut dalam bangun ruang, 6) jarak dalam bangun ruang, 7) lukisan dalam ruang.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan Wizer.me sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Wizer.me merupakan platform berbasis web yang memungkinkan dosen untuk membuat lembar kerja interaktif secara online. Platform ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti penambahan video, gambar, audio, dan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, mencocokkan, mengisi bagian rumpang, serta soal terbuka. Desain tampilan yang menarik dan interaktif pada Wizer.me juga mendukung berbagai gaya belajar mahasiswa, baik visual maupun auditori (Ramanti Dewi & Sukendra, 2023; Apriyantini & Sukendra, 2023).

Pada *website wizer.me* memiliki latar belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian mahasiswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. *Website wizer.me* juga memudahkan dosen untuk menambahkan video, audio, gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga

mahasiswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Ramanti Dewi & Sukendra, 2023).

Pada media *website wizer.me* memiliki latar belakang dengan tema yang bagus sehingga menarik perhatian mahasiswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran. *Website wizer.me* juga memudahkan dosen atau dosen untuk menambahkan video, audio, gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga mahasiswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Apriyantini & Sukendra, 2023). Media evaluasi *wizer.me* sangat membantu mahasiswa dalam proses evaluasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar termasuk pada mata kuliah geometri datar dan ruang (Surat et al., 2022).

Minat belajar menjadi salah satu faktor yang diperlukan dalam proses belajar mahasiswa di kampus. Minat belajar mahasiswa yang tinggi akan mengarahkan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berhasil mendapatkan hasil belajar yang optimal. Namun, pada kenyataannya tidak

semua mahasiswa memiliki minat belajar yang tinggi yang ditunjukkan dari sikap dan tingkahlaku mahasiswa yang cenderung menghambatnya dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengindikasikan minat belajar mahasiswa yang rendah (Surat et al., 2023).

Wizer.me sangat potensial digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti smartphone maupun komputer. Dengan demikian, mahasiswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, serta lebih aktif dalam mengerjakan soal latihan secara mandiri (Surat et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dalam mata kuliah Geometri Datar dan Ruang melalui penerapan media Wizer.me sebagai sarana evaluasi dan latihan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program studi pendidikan matematika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan matematika semester 3 Universitas PGRI Mahadewa Indonesia dalam meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata kuliah geometri datar dan ruang dengan menggunakan media *wizer.me*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini menggunakan 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri datar dan ruang. Soal tes diberikan kepada mahasiswa dalam media *wizer.me*, soal yang dikerjakan secara individu setelah dosen melakukan proses mata kuliah geometri datar dan ruang ditugaskan untuk mengerjakan soal yang menitik beratkan pada materi yang diajarkan pada setiap akhir perkuliahan. Angket diisi oleh mahasiswa guna mengetahui minat belajar selama menggunakan *wizer.me* dalam mata kuliah geometri datar dan ruang setelah akhir siklus, jadi mahasiswa mengisi 2 kali angket. Data dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran konkret

mengenai aktivitas mahasiswa selama proses penggunaan media *wizer.me* dan data berupa dokumen-dokumen seperti modul ajar. Teknik analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil belajar mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Indikator dapat dijadikan ukuran atau patokan untuk mengetahui pencapaian keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut maka dapat dilihat dari kriteria keberhasilannya. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila indikatornya terpenuhi. (1) Hasil belajar mahasiswa dapat dikatakan berhasil jika rata-rata hasil belajar mencapai minimum kategori baik (80-89), dan apabila 70% dari jumlah mahasiswa mampu memperoleh nilai rata-rata 80 ke atas. (2) Minat belajar mahasiswa di dalam proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika skor persentase minat mahasiswa mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan.

Ukuran skor rata-rata minat mahasiswa apabila $\geq 70\%$ diambil dari kategori pencapaian.

HASIL PENELITIAN

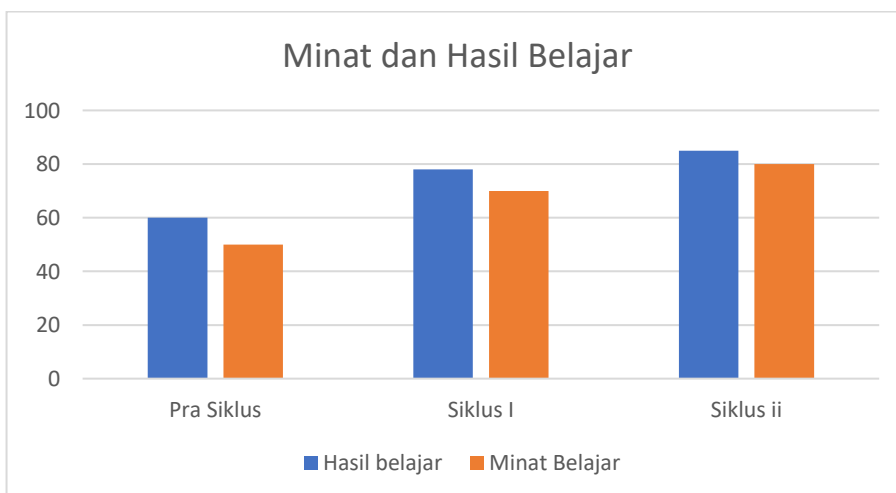
Hasil penelitian mahasiswa semester III Prodi Pendidikan matematika diperoleh dengan melakukan tes bagi mahasiswa, menyebarkan lembar respon wawancara mahasiswa dan menyebarkan lembar minat belajar mahasiswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, hasil tes belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri datar dan ruang masih tergolong rendah. Mata kuliah geometri datar dan ruang yang dilakukan dosen kurang bervariasi atau menarik, selain itu mahasiswa malas berlatih mengerjakan latihan soal-soal yang ada pada modul ajar, sehingga minat mahasiswa terhadap mata kuliah geometri datar dan ruang masih rendah. Dengan rendahnya minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah ini maka sulit bagi mahasiswa untuk mendapatkan nilai hasil belajar sesuai dengan harapan.

Tabel 1. Konversi Penilaian Hasil Tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria Penilaian		Hasil Belajar Mahasiswa			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
90 - 100	Sangat baik	-	2	3	Tuntas
80 - 89	Baik	4	4	5	Tuntas
65 - 79	Cukup	2	2	-	Tuntas
55 - 64	Kurang	2	-	-	Tidak Tuntas
0 - 54	Sangat kurang	-	-	-	Tidak Tuntas
Jumlah		8	8	8	

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil belajar mahasiswa semester 3 pada mata kuliah geometri datar dan ruang tahun akademik 2024/2025 pada Pra siklus nilai rata-rata 60 termasuk kategori kurang, pada siklus I nilai rata-rata 78 termasuk indikator kinerja kategori cukup, dan pada siklus II nilai rata-rata 85 termasuk indikator kinerja kategori baik.

Dengan demikian hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan penerapan *wizer.me* di hasil belajar mahasiswa semester 3 pada mata kuliah geometri datar dan ruang tahun akademik 2024/2025 mengalami peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II sehingga perkuliahan dikatakan berhasil.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa

Refleksi yang dilakukan didasarkan pada hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus II, baik dari hasil tes maupun respon mahasiswa dan minat belajar mahasiswa selama proses penggunaan *wizer.me* berlangsung. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri datar dan ruang melalui penerapan *wizer.me* pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

PEMBAHASAN

Proses penelitian telah dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II untuk ketiga jenis data, yaitu data tes hasil belajar mahasiswa, minat belajar dan respon wawancara mahasiswa. Pada siklus I ketiga komponen ini belum mencapai indikator kinerja. Setelah siklus ke II dilaksanakan maka ketiga komponen itu telah mencapai indikator kinerja.

Berdasarkan pada hasil penelitian dapat dikatakan tes hasil belajar sebelum penerapan *Wizer.me* (Pra siklus) terdapat nilai rata-rata 60 kategori kurang, belum

mencapai indikator kinerja. Pada siklus I pelaksanaan tes hasil belajar melalui penerapan *wizer.me* diperoleh nilai rata-rata 78 termasuk kategori cukup belum mencapai indikator kinerja, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 85 termasuk kategori baik, dan sudah mencapai indikator kinerja.

Hasil minat belajar pada pra siklus 50 %, pada siklus I diperoleh persentase 70% sedangkan pada siklus II memperoleh 80% mahasiswa kategori tinggi dan minat belajar mahasiswa sudah mencapai indikator kinerja yaitu $\geq 70\%$.

Berdasarkan hasil peneliti, dari analisis data diperoleh kesimpulan bahwa upaya mata kuliah geometri datar dan ruang dengan penerapan *Wizer.me* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa dalam mengerjakan Lembar kerja online yang diberikan berhasil. Dengan demikian pembelajaran dengan penerapan media *Wizer.me* mempunyai peranan penting sebagai salah satu upaya meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas

yang dilakukan dalam dua siklus, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penerapan media Wizer.me terbukti dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Matematika pada mata kuliah Geometri Datar dan Ruang tahun akademik 2024/2025. Persentase minat belajar pada siklus I sebesar 50% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II, yang termasuk dalam kategori tinggi. Capaian ini telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu $\geq 70\%$ dari jumlah mahasiswa menunjukkan minat belajar yang tinggi.
2. Penggunaan media Wizer.me juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa adalah 60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%, yang termasuk dalam kategori kurang. Pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan 75% (kategori cukup), dan pada siklus II, rata-rata nilai mencapai 86 dengan ketuntasan klasikal 100% (kategori baik).

Dengan demikian, penggunaan media Wizer.me dalam pembelajaran mata kuliah Geometri Datar dan Ruang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyantini, N. P. D., & Sukendra, I. K. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan E-LKPD untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan (Widyadari)*, 24(1), 55–63.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7813406>
- Ayuditasni Dewi, N., Purnamasari, R., and Karmila, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Webiste Wizer.Me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562–2575.
- Ayunda, V., Putri, R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Mahasiswa Sekolah Dasar (Vol. 9).
- Dodik, Y. E., & Lailatul, Q. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Mengenal Sifat-Sifat Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada Kelas V di

- SD ISLAM AL-ABROR.
CONSILIUM Journal, 337–345.
- I Made Surat, I Komang Sukendra, I. M. Subrata. (2022). *The Effect of Open-Ended Learning Model on The Understanding of Concept by Controlling Numerical Talent of Students*. 1(11), 2029–2034. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6392246>
- I Made Surat, I Komang Sukendra, I Dewa Putu Juwana, B. P. C. (2023). Exploring The Horizontal And Vertical Mathematization Process In Realistic Mathematics Education To Prepare Students For The Era Of Industrial Revolution 5.0. *IOSR Journal of Mathematics*, 19(3), 1–9. <https://doi.org/10.9790/5728-1903010109>
- Ni Luh Putu Pitri Ramanti Dewi, I. K. Sukendra. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII MIPA 2 Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Widyadari*, 24(1), 106–115. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7813516>
- Komang Sukendra, I., Muliana, W., Dewa, I., Juwana, P., & Surat, M. (2022). *Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Dengan Pembelajaran Daring Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving*. 23(2), 270–281. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7189724>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Meli, N. (2020). Pengertian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan Langkah-langkah Melaksanakan PTK. *Ilmu Pendidikan*, 79-80.
- Nasution, E. A., Sumarsih, & Dewi, N. R. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to The Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan.
- Putu Dessy Fridayanthi. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kepewaraan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Dengan Pembelajaran Daring*. 22(2), 449–458. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550359>
- Sukendra, I Komang, Surat, I. M., & Juwana, I. D. P. (2023). Application of Project-Based Learning Models In Increasing Mathematical Creative Thinking Ability in Geometry Courses of Plane Figure and Polyhedra for Students Semester IV Mathematics Program. *International Conference on Mathematics Education and Technology (ICOMET)*, 101, 96–101.
- Sukendra, I Komang, Widana, I. W., & Juwana, I. D. P. (2023). Senior High

School Mathematics E-Module Based on STEM Orienting to Higher Order Thinking Skills Questions. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(4), 647–657. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.61042>

Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Indraswati, D. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me Untuk

Mengembangkan E-Lkpd Interaktif Bagi Dosen Sekolah Dasar. 4(1), 22–29.

Surat, I. M., Sukendra, I. K., & Juwana, I. D. P. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Kuliah Analisis Kompleks. *Prosiding Santimas*, 57.