

Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui *Wordwall* pada Materi Pecahan Campuran

Maulidia Nur Rachmah¹, Mei Nur Aisiya Firdaus¹, Nurul Aini^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh sebuah penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika dengan materi pembelajaran Pecahan Campuran pada kelas V SDN Pesawahan. *Wordwall* adalah aplikasi atau *platform digital* yang menyediakan berbagai *game* atau permainan edukatif media interaktif yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada penelitian ini subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Pesawahan yang terletak pada kecamatan porong. Data yang dikumpulkan oleh peneliti, melalui tes belajar matematika sebelum dan sesudah tindakan penelitian, serta melalui observasi pada peserta didik dan wawancara guru kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan sebuah peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Pesawahan setelah menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Kata kunci

Hasil belajar matematika; Pecahan campuran; Pendidikan Guru Sekolah Dasar; *Wordwall*

Abstract

This study aims to see the effect of using the Wordwall application on improving mathematics learning outcomes with Mixed Fractions learning materials in class V of SDN Pesawahan. Wordwall is a digital application or platform that provides various interactive media educational games or games that can be used as learning aids. The research method used is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. In this study, the research subjects were class V students of SDN Pesawahan located in Porong District. Data was collected by researchers, through mathematics learning tests before and after the research action, as well as through observation of students and interviews with class teachers. The results of this study show a significant increase in mathematics learning outcomes of class V students of SDN Pesawahan after using the Wordwall application.

Keywords

Mathematics learning outcomes; Mixed fractions; Primary Education Department; Wordwall

Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin modern pada era globalisasi membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peranan pendidikan sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Dimana kualitas pendidikan juga diukur dari kualitas guru. Sebagai apapun kurikulum pendidikan saat ini, jika kualitas guru masih kurang kompeten, maka kualitas pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu guru adalah kunci yang sangat penting dalam peningkatan sebuah mutu pendidikan dalam sebuah sekolah. Guru adalah bagian yang sangat menentukan pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai bagian dari keberhasilan pendidikan (Firdaus and Aini, 2024). Peran orang tua pun sangat penting dalam proses pendidikan peserta didik, karena dukungan orang tua dalam proses belajar di rumah dapat meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Hasil tersebut mengarah pada pengalaman peserta didik pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar berpengaruh dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menilai perkembangan pengetahuan serta kemampuan psikomotorik peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan belajar melalui proses belajar-mengajar (Agusti and Aslam, 2022). Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk memperkaya variasi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi dapat menghasilkan pencapaian hasil belajar yang optimal dan efektif (Neni Isnaeni and Dewi Hildayah, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sarana dalam menunjang proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran, hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

Media pembelajaran mencakup segala alat dan teknik yang digunakan untuk menyebarkan informasi sesuai dengan teori pembelajaran, dengan tujuan untuk mengkomunikasikan ide-ide yang relevan dengan pembelajaran, serta untuk merangsang minat dan motivasi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang terencana dan terarah. Penggunaan berbagai teknik dan instrumen, termasuk media pembelajaran, dapat membantu guru dalam berkomunikasi dengan siswa, merangsang pikiran, keinginan, dan emosi mereka, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang mungkin sulit untuk disampaikan secara langsung, sehingga dapat menjadi solusi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SDN Pesawahan Porong, masih ada beberapa peserta didik yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi pecahan campuran. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan guru dan minimnya pemahaman peserta didik mengenai materi perkalian dan pembagian. Sulitnya peserta didik memahami perkalian dan pembagian membuat peserta didik tidak bisa terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran materi pecahan campuran. Melalui permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengajak peserta didik belajar menggunakan media *e-learning* yang konsep pembelajaran belajar sambil bermain.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *e-learning* yaitu melalui Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran atau sebagai alat bantu penelitian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika materi pecahan campuran di SDN Pesawahan Porong. Peneliti tertarik menggunakan media *wordwall* karena saat ini media yang berbasis *e-learning* lebih mudah untuk disampaikan dan diakses oleh peserta didik sendiri menggunakan *smartphone* tanpa terkendala jarak dan waktu. *Wordwall* juga dapat diakses melalui situs <https://wordwall.net>. *Wordwall* merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk *games* (Rosdiani, Munawar and Dewi, 2021). *Template* untuk kuis di aplikasi *Wordwall* mencakup berbagai jenis soal seperti *quiz* pilihan ganda, teka-teki silang, permainan memilah kartu, mencocokkan gambar, dan lain-lain. Maka dari itu, alat evaluasi ini dapat digunakan baik untuk penilaian harian maupun semesteran (Sinaga and Soesanto, 2022). Banyaknya pilihan *template* kuis yang berbentuk *game*, mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran terasa lebih interaktif.

Seperti temuan dari penelitian serupa yang terkait dengan topik ini, yang telah dilakukan oleh (Agusti and Aslam, 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* dalam konteks mengajar IPA,

menghasilkan hasil yang lebih optimal dibanding pengajaran IPA di kelas tradisional. Studi penelitian yang relevan dilakukan oleh (Wafiqni and Putri, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif sebagai media pembelajaran daring layak digunakan, dengan mencatat peningkatan hasil ulangan hingga 75% bagi peserta didik. Selanjutnya, hasil penelitian dari (Patriamurti, Isrok'atun and Irawati, 2024) menggunakan desain penelitian *pretest-posttest* melalui bantuan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data yang tercatat dalam Tabel 1, ditemukan bahwa nilai rata-rata *pre-test* peserta didik di kelas eksperimen adalah 59,93 dan nilai rata-rata *post-test* mereka adalah 80,30. Pada sisi lain, kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 57,73 dan rata-rata *post-test* sebesar 75,83. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dengan bantuan aplikasi *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas IV, yang tercermin dari peningkatan sebesar 0,6 pada hasil belajar mereka. Maka dari itu, peneliti ingin menggunakan media *wordwall* seperti penelitian sebelumnya sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kelas V dalam mata pelajaran matematika materi pecahan campuran di SDN Pesawahan, Porong.

Metode

Untuk mengatasi permasalahan penelitian yang ada, perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan metodologi penelitian yang tepat. Metodologi penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengevaluasi dampak dari tindakan-tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di dalam lingkungan kelas tersebut (Abdillah *et al.*, 2021). Penelitian tindakan kelas ini dipicu oleh masalah yang terjadi di dalam kelas, seperti rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya kemampuan mereka dalam memahami materi pecahan campuran pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN Pesawahan. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas, guru dapat secara kontinu meningkatkan kinerjanya dengan melakukan refleksi diri. Refleksi ini melibatkan analisis untuk mengidentifikasi kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian merencanakan dan mengimplementasikan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Penelitian dilakukan secara bersiklus sebanyak dua siklus. Jika hasil pertemuan pembelajaran dalam siklus pertama peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka perlu dilakukan perbaikan dari kekurangan yang dialami pada proses pengambilan siklus pertama. Pada siklus pertama ditemukan beberapa peserta didik yang ternyata masih kesulitan dalam materi perkalian dan pembagian, sehingga pada siklus pertama peneliti memberikan *quiz* permainan melalui media *wordwall* mengenai materi perkalian dan pembagian. Kemudian pada siklus kedua peneliti menggunakan media *wordwall* pada materi pecahan campuran untuk mengevaluasi pencapaian hasil belajar peserta didik menggunakan media aplikasi *wordwall* pada siklus pertama.

Target penelitian dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas V di SDN Pesawahan. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 20, peserta didik terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini mengambil subjek kelas V karena peneliti menemukan sebuah permasalahan yang terletak pada pembelajaran matematika pada materi pecahan campuran. Teknik dan instrumen data yang digunakan untuk menemukan hasil penelitian ini yakni dengan cara dokumentasi pembelajaran peserta didik, observasi pada peserta didik kelas V SDN Pesawahan, wawancara pada guru kelas, dan tes. Sumber data yang didapatkan dari penelitian ini berupa fakta dan angka yang diperoleh dari hasil tes, wawancara pada guru kelas, observasi yang dilakukan pada kelas V, dan catatan selama di lapangan. Analisis data pada penelitian yang dilakukan dalam suatu proses yang didalamnya berisi sebuah proses pembelajaran ketika pengumpulan data. Setiap akhir pemberian tindakan dimana data yang terkumpul kemudian direfleksikan bersama.

Teknik penelitian ini memerlukan data yang dikumpulkan secara sistematis dalam bentuk angka. angka- angka tersebut dihitung sebagai bentuk ringkasan, sehingga dapat diartikan sebagai kesimpulan dan tujuannya. Analisis data yang dilakukan berdasarkan nilai tes yang berupa skor, untuk memberikan gambaran jelas tentang hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dengan menghitung skor dari setiap tes dan mengubahnya menjadi persentase skor hasil belajar peserta didik menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Persentase\%} = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus diatas, maka hasil persentase yang akan dimasukkan pada lima kategori. jika nilai > 80% maka termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi", jika nilai persentase 76 - 79% termasuk dalam kategori "Tinggi", jika persentase 70 - 75% maka termasuk dalam kategori "Sedang", persentase 66 - 69% termasuk dalam kategori "Rendah", dan jika persentase < 65% maka termasuk dalam kategori "Sangat Rendah" seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan dan Kategori

Tingkat Keberhasilan	Kategori
> 80%	Sangat Tinggi
76 - 79%	Tinggi
70 - 75%	Sedang
66 - 69%	Rendah
< 65%	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh dari media belajar IT "*wordwall*" dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Pesawahan pada mata pelajaran Matematika dengan materi pembelajaran pecahan campuran. Informasi yang dikumpulkan oleh peneliti adalah skor dan hasil belajar *posttest* serta *pretest* dari yang telah diberikan oleh peneliti. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan intervensi. *Posttest* digunakan untuk mengevaluasi pengaruh intervensi terhadap hasil belajar siswa.

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran Matematika dengan materi pecahan campuran ditetapkan sebesar 75. KKM ini berfungsi sebagai acuan bagi guru untuk menilai hasil belajar siswa, memastikan bahwa mereka mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Pada penelitian tindakan kelas siklus 1, materi pecahan campuran dipilih sebagai fokus utama. Pada pertemuan pertama siklus ini, peneliti menggunakan materi pecahan campuran untuk melaksanakan penelitian.

Selama pertemuan awal, *pretest* diberikan kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum diberikan intervensi. Hasil *pretest* ini digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik pada materi pecahan campuran. Melalui *pretest*, peneliti dapat mengidentifikasi area di mana peserta didik mengalami kesulitan dan membutuhkan perhatian lebih. Data yang dikumpulkan dari *pretest* peserta didik kelas V di SDN Pesawahan Porong kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran jelas tentang pemahaman mereka terhadap materi pecahan campuran sebelum diberikan perlakuan. Hasil *pretest* ini memberikan informasi penting yang akan digunakan untuk merancang intervensi yang lebih efektif pada pertemuan berikutnya. Berikut hasil *pretest* dari siswa kelas V SDN Pesawahan Porong yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil *Pretest* Peserta didik kelas V

Keterangan	Jumlah	Persentase	Kategori Keberhasilan
Nilai diatas KKM	9	45%	Sangat Rendah
Nilai dibawah KKM	11	55%	Sangat Rendah

Dari total 20 siswa kelas V di SDN Pesawahan, sebanyak 9 siswa atau 45% berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Di sisi lain, 11 siswa lainnya, atau sekitar 55%, memperoleh nilai di bawah KKM. Saat memasuki siklus kedua penelitian tindakan kelas, data menunjukkan bahwa dari jumlah yang sama, 6 siswa dari 20 siswa yang terlibat tidak mencapai kriteria ketuntasan, sementara 14 siswa lainnya dapat dianggap berhasil memenuhi atau melampaui standar yang ditetapkan. Hasil yang menarik dari penelitian ini adalah bahwa siswa yang

dibantu dengan media pembelajaran berbasis IT, khususnya menggunakan aplikasi "Wordwall", menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Implementasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dorongan positif bagi pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran Matematika, terutama dalam memahami konsep-konsep seperti pecahan campuran.

Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memberikan *platform* yang interaktif dan menarik untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Temuan ini memberikan pandangan yang mendalam tentang bagaimana integrasi teknologi dalam pendidikan dengan memberikan manfaat konkret untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian kali ini juga menekankan pentingnya terus-menerus mengevaluasi dan meningkatkan strategi pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang sistematis.

Tabel 3. Persentase Hasil Uji Coba Siklus 2 Peserta didik kelas V

Keterangan	Jumlah	Persentase	Kategori Keberhasilan
Nilai diatas KKM	14	70%	Sedang
Nilai dibawah KKM	6	30%	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, jelas terlihat bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V di SDN Pesawahan seperti yang ditunjukkan pada tabel 3. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang berbeda, di mana siswa lebih aktif terlibat, merasa lebih senang, dan antusias selama proses belajar. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dengan menggunakan *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dari kelas V SDN Pesawahan dari siklus sebelumnya. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 16 dari 20 peserta didik berhasil mencapai ketuntasan, sementara 4 peserta didik masih memerlukan lebih banyak dukungan. Hal ini mencerminkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pesawahan. dalam analisis lebih lanjut, tingkat keberhasilan persentase dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas V

Keterangan	Jumlah	Persentase	Kategori Keberhasilan
Nilai diatas KKM	16	80%	Tinggi
Nilai dibawah KKM	4	20%	Sangat Rendah

Wordwall memiliki beberapa keunggulan pada media pembelajaran IT ini pemanfaatan pada game untuk memberikan pemahaman pada peserta didik mengenai konsep dari pecahan campuran yakni pada konsep perkalian dan konsep pembagian. pada pembelajaran ini para peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal dimaa hal ini mereka dapat melakukan diskusi, kerja kelompok, maupun individu. Selain itu aplikasi *Wordwall* ini juga terdapat kekurangan yang dimana aplikasi ini harus membutuhkan jaringan internet, jika dibiarkan para peseta didik tidak dapat menggunakan aplikasi tersebut, cara untuk mengatasi hal tersbut maka sekolah harus menyediakan jaringan internet Wifi ataupun *Hotspot* untuk mendukung pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Pesawahan Porong dalam mempelajari materi pecahan campuran, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* memiliki dampak positif yang cukup signifikan. Media *Wordwall* bukan hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga memberikan dorongan yang kuat terhadap minat belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan sebesar 70% dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan *Wordwall*. Penggunaan *Wordwall* tidak hanya sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Melalui kuis-kuis interaktif yang disediakan oleh *Wordwall*, peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka dan memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika, khususnya dalam pemecahan masalah pecahan campuran.

Aplikasi *Wordwall* memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan pencapaian mereka dalam mata pelajaran Matematika. Maka dari itu, penggunaan *Wordwall* bukan hanya sebagai alat teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang minat belajar peserta dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Integrasi teknologi ini menjadi strategi yang sangat berpotensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman saat ini.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Abdillah, L.A. et al. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata Indramayu.
- Agusti, N.M. and Aslam, A. (2022) 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 5794–5800. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Firdaus, F.N.A.A. and Aini, N. (2024) 'Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Materi Sistem Peredaran Darah pada Mata Pelajaran IPA', *Nusantara Educational Review*, 1(2), pp. 70–77. Available at: <https://doi.org/10.55732/ner.v1i2.1171>.
- Neni Isnaeni and Dewi Hildayah (2020) 'Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa', *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), pp. 148–156. Available at: <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Patriamurti, Y.D., Isrok'atun and Irawati, R. (2024) 'Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi Wordwall', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7829>.
- Rosdiani, L., Munawar, B. and Dewi, R. (2021) 'Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall untuk Guru di Kelurahan Keraton', *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), pp. 247–255. Available at: <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>.
- Sinaga, Y.M. and Soesanto, R.H. (2022) 'Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 1845–1857. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>.
- Wafiqni, N. and Putri, F.M. (2021) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan', *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 68–83. Available at: <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>.