



PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA TENTANG KPK DAN FPB MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DAKON ANGKA DI SD NEGERI KOKO

Gregorius Sekundus Baitanu¹, Damianus Dao Samo², Vera R. Bulu³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Univeritas Nusa Cendana

²Pendidikan Matematika, FKIP, Univeritas Nusa Cendana

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Univeritas Nusa Cendana

E-mail: gerybaitanu@gmail.com .

Article History:

Received: 12-05-2024

Revised: 05-06-2024

Accepted: 16-06-2024

Keywords:

Discovery Learning

Dakon,

FPB dan KPK

Abstract: *This study aims to increase learning outcomes in class IV SD Negeri Koko by using the discovery learning model assisted with dakon media on the material of FPB and KPK this type of research is a class action research with the following stages planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 24 students with details of 13 males and 11 females. data collection was carried out using test observation techniques and documentation. the collected data was further processed and analysed using qualitative descriptive analysis techniques. this research was conducted at SD Negeri Koko. the results of this study indicate that the use of dakon media can improve student learning outcomes, namely student learning outcomes in cycle I average value of 64.58%, with classical completeness of 33.33% in the category of less, in cycle I, in cycle II the average value was 78.33% with classical completeness of 79.16%, which is in the good category. So it can be based on the results of the study. Mathematics lessons with FPB and KPK material using the discovery learning model assisted by dakon media for fourth grade students of SD Negeri Koko can improve learning outcomes.*

© 2024 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut kemendiknas (dalam Shadiq, 2014) antara lain, memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep tersebut sehingga menerapkan konsep/ algoritma yang fleksibel, akurat, efisien dan tepat dalam menyelesaikan masalah, menggunakan penalaran tentang pola dan sifat, melakukan operasi matematika untuk menggeneralisasi, mensintesis bukti, atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika untuk memecahkan masalah, termasuk kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, melengkapi model, dan menafsirkan solusi yang dihasilkan. mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau alat bantu lain untuk menjelaskan keadaan, masalah, atau situasi. subjek, mempunyai sikap hormat dalam menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tujuan tersebut, nampaknya matematika memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran

matematika di sekolah dasar perlu mengembangkan sikap berpikir kritis dan kreatif pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi selama 4 bulan pada kampus mengajar angkatan 6 di SD Negeri Koko kabupaten Timor Tengah Utara khususnya di kelas IV hasil belajar sebanyak 50 % siswa masih yang mendapatkan nilai di bawah KKTP 70. Berdasar hasil yang diamati pada kegiatan pembelajaran di sana hasil belajar siswa masih dikatakan rendah dikarenakan media dan model yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode demonstrasi. Penelitian lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar FPB dan KPK masih rendah oleh karena itu materi ini menjadi salah satu materi yang paling penting dan harus diajarkan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk mengajarkan siswa berpikir kritis, logis, analitis, kemampuan bekerja sama, sistematis, dan kreatif. tidak hanya itu anak-anak juga bisa dapat menikmati dengan menikmati bermain tetapi juga banyak belajar.

Fakta menunjukkan bahwa guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sedangkan siswa lebih sering berperan sebagai pendengar dan pencatat. Permasalahan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi FPB dan KPK di antara lainnya kesulitan dalam memahami konsep dasar, kesusahan dalam mengidentifikasi tantangan dalam menerapkan konsep dalam pemecahan soal serta perlu latihan lebih lanjut untuk menguasai cara mencari KPK dan FPB dengan cepat. oleh karena itu pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanyalah sebatas hafalan tanpa mengetahui konsep yang diberikan oleh guru kondisi seperti ini tentunya akan membuat pembelajaran matematika menjadi tidak menarik dan tidak bermakna sehingga siswa kurang tertarik dan tertantang untuk belajar matematika akibat penguasa dan pemahaman terhadap matematika menjadi relatif rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Supriyanto (2014)Melihat fakta-fakta di atas maka perlu adanya perubahan dalam sistem pembelajaran matematika di sekolah dasar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik perlu meningkatkan mutu dan kualitasnya di samping itu juga guru harus mampu menyadari bahwa kemajuan pendidikan sangatlah tergantung pada dedikasi serta kreativitas seorang guru oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran dan alat peraga (media pembelajaran) yang mampu diterapkan guru sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran di atas adalah strategi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan penggunaan media (alat peraga) dakon angka. Strategi ini dapat diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang sangat erat ditanya dengan kejadian-kejadian yang sering dijumpai oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayatullah (2016) dalam skripsi yang berjudul peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi KPK dan FPB melalui model *student teams achivement division (STAD)* bantuan dengan media kartu bilangan berindeks di SD Negeri 04 assembdoyo Pemaalang Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa 61,46 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,17%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 66,38% dengan kriteria tinggi, dan nilai performansi guru 76,16 (B). Pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar siswa 67,32 dengan ketuntasan belajar klasikal 90,24%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 76,85% dengan kriteria sangat tinggi, dan nilai performansi guru 95,35 (A). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang

diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa model pembelajaran STAD terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru.

Masalah dalam materi pembelajaran matematika FPB dan KPK pada siswa SD sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari, maka pada materi ini dapat diterapkan strategi penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media atau alat peraga dakon angka. Dengan menerapkan strategi penggunaan model dengan penggunaan alat peraga akan membawa pengaruh positif bagi keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penerapan strategi menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media atau alat peraga dakon angka diharapkan akan membawa hasil yang lebih baik khususnya usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa menerapkan konsep matematika. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang peran dari strategi penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media (alat peraga) dakon angka dalam sebuah penelitian yang berjudul : “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Tentang KPK Dan FPB Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Dakon Angka Di SD Negeri Koko Kabupaten TTU”

LANDASAN TEORI

Menurut Yuliana (2018) model *discovery learning* adalah Model pembelajaran ini menekankan pada peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi, eksperimen, dan refleksi. Dalam konteks pembelajaran Matematika, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep KPK dan FPB dengan cara menemukan pola-pola sendiri melalui aktivitas yang terlibat.

Menurut Fitri (2020) Dakon merupakan media pembelajaran berupa dakon yang berbentuk menyerupai karakter kartun spongesbob, hal ini dipilih karena usia anak sekolah dasar sangat mengemari kartun apalagi spongesbob tentu siswa sangat mengenal tokoh kartun tersebut. Sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran siswa tertarik dan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Media Dakon Angka dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Matematika. Dengan memanfaatkan media ini dalam konteks pembelajaran KPK dan FPB, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri Koko dengan jumlah 24 orang yang terdiri atas 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan PTK yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar mengajar guru dan siswa serta lembar soal tes untuk melihat hasil belajar siswa. Yang menjadi indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah persentase hasil belajar siswa sebesar 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II berupa tes hasil belajar.



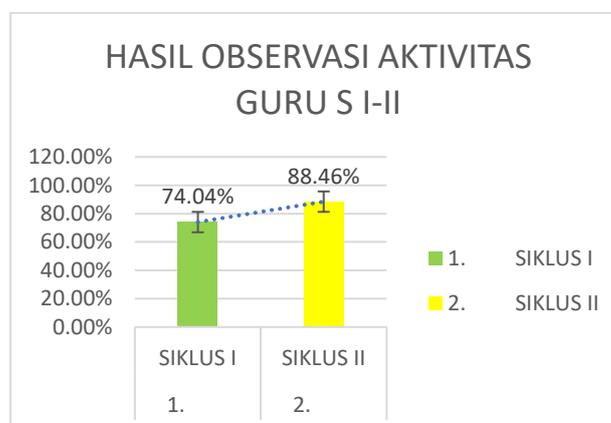
Gambar 1: Diagram Peningkatan Hasil Belajar FPB Dan KPK

Pada Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan diagram pada siklus II nilai rata-rata hasil tes kemampuan menentukan FPB dan KPK menggunakan media dengan tindakan siklus II peningkatan dari sebelumnya, nilai rata-rata kemampuan menentukan FPB dan KPK pada siklus II adalah 78,54 yaitu siswa mencapai nilai diatas KKTP. Berdasarkan evaluasi siswa pada siklus II, rata - rata siswa dapat di jabarkan sebagai berikut: dari 19 siswa jumlah siswa yang tuntas berjumlah 19 orang dengan rata - rata persen sebesar (100%), sedangkan untuk nilai rata-rata disiklus II adalah 78,54, nilai rata - rata ini dinyatakan sudah mencapai target karena nilai KKTP yang di tentukan oleh sekolah adalah 75.

Hasil Obsevasi Aktivitas Guru

Peningkatan aktivitas guru pada pembelajaran menentukan FPB dan KPK dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan dengan media dakon pada siklus I dan siklus II dari diagram batang berikut ini:

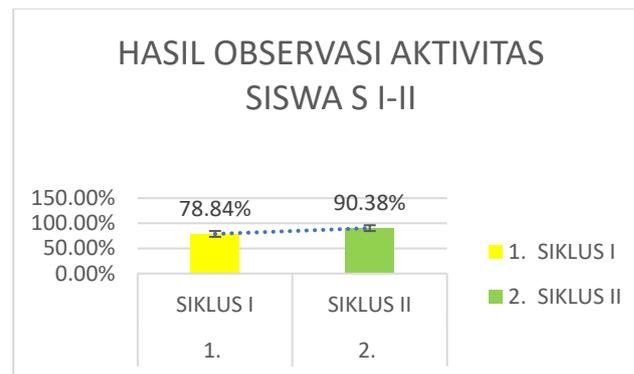


Gambar 2 : Hasil Obsevasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Dilihat pada gambar diagram di atas menunjukan bawah adanya peningkatan aktivitas guru persetiap siklusnya. Pada siklus I, guru memperoleh skor 77 dengan rata-rata 74,038% dan termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II, skor aktivitas guru meningkat yaitu jumlah skor menjadi 92 dengan rata-rata skor 88,46 % dan masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran menentukan FPB dan KPK dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan dengan media dakon pada siklus I dan siklus II dari diagram batang berikut ini:



Gambar 3 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Dan II

Dilihat pada gambar 3 diatas dapat disimpulkan bawah terdapat peningkatan aktivitas siswa yaitu pada siklus I peserta didik mencapai jumlah skor keseluruhan 41 dengan rata-rata 78,84% termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan siklus II jumlah skor aktivitas siswa meningkat menjadi 47 dengan rata-rata 90,38% dan termasuk kategori sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan pengertian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Dari siklus yang telah dilaksanakan terlihat adanya peningkatan observasi aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media dakon. Berdasarkan hal ini dibuktikan dengan data hasil observasi dan juga tes hasil belajar.

Hasil data observasi aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media dakkon menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran. Dari data hasil observasi aktif aktivitas guru dari siklus 1 dengan nilai rata-rata 74, 03 meningkat pada siklus II menjadi 90,38. Sedangkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I adanya peningkatan sebesar 9,62 dengan nilai rata-rata 78,84 meningkat pada siklus II menjadi 88,46.

Hasil tes evaluasi siklus 1 dan siklus 2 nilai rata-rata meningkat yaitu pada siklus I dari 24 siswa hanya terdapat 8 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar atau memenuhi KKTP dengan nilai presentase 33,3% sedangkan pada siklus II dari total 21 orang siswa terdapat 19 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar atau memenuhi KKTP dengan nilai presentase 79,16%. Adanya peningkatan dalam proses pembelajaran sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 70 atau dengan nilai presentasi 79,16 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal 70.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terlihat bahwa menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media dakkon, dapat meningkatkan

hasil belajar matematika siswa tentang menentukan FPB dan KPK pada siswa kelas IV SD Negeri Koko kabupaten Timor Tengah Utara. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media dakkon merupakan inovasi yang tepat dalam rangka mengupayakan perbaikan pada proses pembelajaran di kelas, yang sebelumnya pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berpusat pada siswa yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan juga dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat siswa aktif saat proses pembelajaran berlangsung sehingga lebih bermakna karena model ini sepenuhnya melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu apa yang dialami dan dimengerti oleh siswa dapat bertahan lama dan tidak mudah dilupakan. Model *discovery learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada pengetahuan siswa pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan pada situasi kehidupan sehari-hari. Hal ini dengan pendapat Menurut Yuliana (2018) mengajar dengan dengan model pembelajaran *Discovery learning* dapat membantu guru dalam hal melihat sejauh mana siswa dapat berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran, terutama dalam menganalisis sustu konsep yang dibuat dalam soal-soal matematika.

Dalam proses pembelajaran walaupun pembelajaran *discovery learning* terdapat 6 komponen utama di dalamnya yaitu *stimulation, problem statement data collection, pengolahan data, data verification* dan kesimpulan. Sintaks pada model ini membuat aktivitas belajar sepenuhnya menjadi berpusat pada siswa sehingga perolehan pengetahuan menjadi bermakna.

Menurut Fitri (2020) Dakon merupakan media pembelajaran berupa dakon yang berbentuk menyerupai karakter kartun spongesbob, hal ini dipilih karena usia anak sekolah dasar sangat mengemari kartun apalagi spongesbob tentu siswa sangat mengenal tokoh kartun tersebut. Sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran siswa tertarik dan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Dakon biasanya sering dijadikan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak kecil, lebih populer dengan permainan congklak. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media dakon angka di mana penggunaan media dakkon angka digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan FPB dan KPK. Contoh media dakon seperti dapat dilihat di bawah ini



Gambar 4: Media Dakon Angka

Keberhasilan penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh oleh Hidayatullah (2016) dalam jurnal yang berjudul peningkatan aktivitas dan hasil

belajar siswa kelas 5 pada materi KPK dan FPB melalui model *student teams achivement division* (STAD) bantuan dengan media kartu bilangan berindeks di SD Negeri 04 assembdoyo Pemalang Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa 61,46 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,17%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 66,38% dengan kriteria tinggi, dan nilai performansi guru 76,16 (B). Pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar siswa 67,32 dengan ketuntasan belajar klasikal 90,24%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 76,85% dengan kriteria sangat tinggi, dan nilai performansi guru 95,35 (A). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa model pembelajaran STAD terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika tentang KPK Dan FPB melalui model *discovery learning* berbantuan media dakon angka di SD Negeri Koko diperoleh simpulan Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, keterampilan guru pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,038 dengan kategori cukup. Pada siklus II keterampilan guru meningkat menjadi 88,46 dengan kategori sangat baik berdasarkan data tersebut dapat dilihat bawah keterampilan guru mengalami peningkatan setaip siklusnya. Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,84% dengan kategori baik. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 90,38% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bawah aktivitas siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Hasil evaluasi siswa dalam menentukan FPB dan KPK menggunakan media dakon. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 64,58 dengan ketuntasan klasikal 33,33 %. Pada siklus II, baik nilai rata-rata maupun ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus II adalah 78,33 dengan ketuntasan klasikal sebesar 79,16%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bawah penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK dengan menggunakan media dakon pada siswa.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana yang telah selalu mensupport baik secara moral maupun material selama penulis Menyusun penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi ke-3. Jakarta: PT Bumi Aksara. 334 hlm.
- [2] Effendi, L.A. (2012). Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 13(2),P 2.
- [3] FAJRI, (2019). Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2),P. 64-73.
- [4] Fitri, A., Fkip, P., & Karawang, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD The

- Effect of Dakon Sponges Media on Highest Common Factor (HCF) and Lowest Common Multiple (LCM) Materialson Grade IV Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), P. 171-178.
- [5] Fitri Amellya, A., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 2(3), 60–72.
- [6] Hidayatullah, D. W. (2016). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi KPK Dan FPB Melalui Model Students Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Kartu Bilangan Berindeks Di SD Negeri 04 Asemtoyong Pematang *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), P. 20-24
- [7] Marzuki. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar KPK Dan FPB Dengan Menggunakan Media Dakon Pada Siswa Kelas IV SD negeri 2 Jangka Kabupaten Bireuen. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), P. 21-25
- [8] Rahmat P.S,dkk.(2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. Scopindo Media Pustaka.Surabaya
- [9] Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika Cara Meingkatkan Kemampuan Bepikir Siswa*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [10] Sugiyono . (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- [11] Supriyanto, Bambang. (2014).“Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkarandi SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”.*jurnal Pancaran Pendidikan*. 3(2), P. 33-35.
- [12] Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (A. S. Wardan, Ed.; 12th ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- [13] Usman, R. (2015). Penggunaan metode parafrase untuk meningkatkan kemampuan menulis parafrase puisi ke prosa terhadap hasil belajar siswa kelas II SMP Al-Ittihat Pekanbaru. *Sorot*, 10(2), 169-178
- [14] Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>