

Penggunaan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Kelas 2 SDN Sukun 1 Malang

Arvena Putri Sita, Yayuk Hinaning Utami, Triwahyudianto
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
arvenaputrisita@gmail.com

Abstract: *This research reveals attention to the learning process in class II at SDN Sukun 1 Malang, especially to the concept of multiplication operations. This research shows that there are deficiencies in mathematics learning in multiplication material which causes a lack of student involvement and a lack of attention to the teacher's explanations. This has a negative impact on the overall effectiveness of learning. To overcome this problem, researchers tried to introduce dakon media as an aid in teaching mathematics in multiplication material in this class. The results of Classroom Action Research (PTK) confirmed that the use of dakon media was successful in increasing students' understanding and learning outcomes regarding multiplication material, which was in line with expectations based on previously prepared hypotheses.*

Key Words: *Learning Results, Multiplication Material, Dakon Media*

Abstrak: Penelitian ini mengungkapkan perhatian terhadap proses pembelajaran di kelas II SDN Sukun 1 Malang, khususnya pada konsep operasi perkalian. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya kekurangan dalam pembelajaran matematika dalam materi perkalian yang menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru. Hal ini berdampak negatif pada efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mencoba memperkenalkan media dakon sebagai alat bantu dalam mengajar matematika pada materi perkalian di kelas tersebut. Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menegaskan bahwa penggunaan media dakon berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi perkalian, yang sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan berdasarkan hipotesis yang telah disusun sebelumnya.

Kata kunci: Hasil Belajar, Materi Perkalian, Media Dakon

Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk masa depan seseorang, dan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor kunci. Di antaranya adalah peningkatan kualitas guru dan penyebarannya yang merata, penyempurnaan kurikulum, ketersediaan sumber belajar yang memadai, fasilitas dan infrastruktur yang memadai, serta terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif (Rohil, 2016). Semua ini didukung oleh kebijakan pemerintah, baik di tingkat pusat maupun di daerah. Pendidikan juga berperan dalam membentuk sistem nilai dan budaya yang lebih baik, meliputi pembentukan kepribadian, pengembangan keterampilan, dan perkembangan intelektual siswa. Di dalam lembaga pendidikan formal, sistem nilai dan budaya ini terutama diproduksi melalui proses belajar mengajar di berbagai mata pelajaran, termasuk Matematika, yang memainkan

peran penting dalam mengembangkan wawasan, keterampilan, dan sikap ilmiah sejak dini bagi peserta didik.

Menurut (Surakarta & Muhammadiyah, 2023) Pembelajaran Matematika dianggap sebagai landasan ilmu yang universal yang menjadi tulang punggung perkembangan teknologi modern, memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai bidang dan memajukan kemampuan berpikir manusia. Dalam konteks ini, peran guru sangat krusial dalam membentuk proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, karena mereka berada dalam interaksi langsung dengan peserta didik selama proses belajar mengajar. Proses interaksi ini, yang mendorong terjadinya pembelajaran, juga disebut sebagai pendidikan, yang bertujuan untuk mendorong perkembangan siswa agar menjadi individu yang mandiri. Selain peran guru yang sangat signifikan, keberadaan kurikulum yang disempurnakan juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

(Usodo, 2011) mengatakan bahwa Matematika bukan hanya sekedar kumpulan angka, tetapi merupakan sebuah pola pikir yang mengorganisir pembuktian secara logis. Selain itu, Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari penalaran logis dan masalah-masalah yang terkait dengan bilangan. Oleh karena itu, tujuan pengajaran Matematika adalah agar peserta didik dapat menggunakan angka dan bahasa Matematika secara efektif. Kemampuan Matematika yang penting untuk kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan operasi hitung, yang sangat diperlukan untuk menyelesaikan berbagai masalah matematis yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Sumarni et al., 2023). Sebagai contoh, dalam menentukan nilai rapor seorang siswa, seorang guru harus menggunakan operasi hitung, seperti penjumlahan dan pembagian. Ketidakhampuan guru dalam melakukan operasi hitung dapat mengakibatkan kesalahan dalam penilaian rapor, yang pada akhirnya akan mempengaruhi siswa tersebut. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai kemampuan operasi hitung yang diajarkan di kelas agar mereka dapat mengaplikasikannya secara tepat dalam menghadapi berbagai masalah sehari-hari.

Hasil evaluasi terhadap nilai siswa di kelas II SDN Sukun 1 Malang menunjukkan adanya masalah terkait dengan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung matematika, khususnya pada materi perkalian. Dalam menjawab soal-soal operasi hitung, banyak siswa kurang teliti, sehingga jawaban yang diberikan kurang benar. Lemahnya kemampuan operasi hitung siswa disebabkan oleh kurangnya ketertarikan dalam proses pembelajaran dan kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pelajaran Matematika, yang kurang menarik bagi sebagian siswa dan menyebabkan rasa bosan dan mengantuk. Penggunaan media pembelajaran juga belum dimaksimalkan, sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung mencari kegiatan lain selama proses pembelajaran, seperti bermain sendiri atau bahkan mengantuk. Siswa yang tidak fokus pada penjelasan guru akan mengalami keterlambatan dalam memahami materi tersebut. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi aspek penting yang tidak dapat

dipisahkan ketika guru dituntut untuk menjadi lebih profesional dalam memberikan pendidikan.

Pembelajaran operasi hitung di kelas II SDN Sukun 1 Malang belum mencapai standar yang dianggap efektif dalam proses pembelajaran. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah, dengan sebagian dari mereka tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran, karena guru harus mengulang penjelasan kepada siswa yang tidak fokus. Selain itu, suasana belajar dianggap tidak menyenangkan, yang terbukti dengan beberapa siswa lebih memilih untuk terlibat dalam aktivitas mereka sendiri. Yang dimana kita sebagai seorang guru, penting untuk memahami dunia anak, yang seringkali terhubung dengan dunia permainan.

Menurut (Rosarian & Dirgantoro, 2020) bermain sambil belajar adalah strategi untuk mengajarkan materi kepada anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak dapat belajar secara tidak langsung melalui aktivitas bermain. Melalui permainan, anak dapat memenuhi berbagai kebutuhan perkembangan mereka, termasuk dalam hal motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup.

Dalam usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian, penggunaan media yang tepat menjadi sangat penting. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran perkalian di kelas II adalah penggunaan media dakon. Media ini memiliki peran yang signifikan dalam proses belajar mengajar, karena siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga secara langsung terlibat dalam praktek atau percobaan melakukan operasi perkalian menggunakan media dakon. Melalui pengalaman langsung ini, siswa dapat lebih memahami konsep perkalian dengan lebih baik.

Berdasarkan tinjauan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti menaruh minat untuk mengadopsi permainan tradisional Indonesia, yakni permainan dakon, sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Penggunaan benda-benda konkret dalam permainan dakon diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran berhitung bagi siswa sekolah dasar, terutama pada tahap perkembangan kognitif yang dikenal sebagai tahap operasional konkret pada usia 7 – 11 tahun (Lailatul Mufidah, 2021). Rentang usia ini menandai periode penting dalam perkembangan masa sekolah dasar, di mana anak-anak mulai mengasah keterampilan berhitung, membaca, dan menulis. (Arfani & Yuliawati, 2021) Kemampuan berhitung yang akan ditekankan dalam penelitian ini mencakup pemahaman konsep perkalian dengan penjumlahan berulang, yang merupakan aspek penting dalam kurikulum Matematika untuk siswa pada jenjang sekolah dasar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang fokus pada pemecahan masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan tindakan terencana. Proses ini melibatkan empat tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagaimana

dijelaskan oleh (Machali, 2022). Dalam PTK, peneliti aktif terlibat dalam situasi pembelajaran nyata, menganalisis efek dari tindakan yang diambil, dan menggunakan refleksi untuk memperbaiki strategi pembelajaran. Metode ini memungkinkan guru untuk secara sistematis meningkatkan praktik pengajaran mereka melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan yang dihadapi dalam konteks kelas.

Tempat dan waktu penelitian ini dilakukan di SDN Sukun 1 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II dengan jumlah 28 siswa. Terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan, dengan guru kelas yang bernama Sarah Mustika Barokah, M.Pd.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup beberapa metode. Pertama, pretest dan posttest yang dilakukan melalui tes tertulis setelah pemberian tindakan, seperti penjelasan dari guru dan permainan dakon dalam materi perkalian, dengan fokus pada materi yang diajarkan pada setiap akhir siklus. Kedua, observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memantau pengelolaan pembelajaran dan aktivitas siswa menggunakan lembar pengamatan. Ketiga, dokumentasi mencatat peristiwa yang sudah terjadi, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya lainnya, untuk merekam peristiwa penting. Terakhir, wawancara dilakukan langsung dengan pihak terkait, seperti guru kelas dan siswa, untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan dua teknik yang berbeda. Pertama, data dari hasil observasi tentang tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran dianalisis secara kualitatif. Kedua, data mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika dianalisis secara kuantitatif untuk menemukan nilai skor persentase dan rata-rata, seperti yang dijelaskan oleh (Utami & Maskar, 2020). Data kuantitatif adalah data berupa angka atau bilangan yang diperoleh melalui pengukuran atau melalui konversi data kualitatif menjadi data kuantitatif. Alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif adalah tes hasil belajar. Dalam konteks ini, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika dapat dianalisis menggunakan pedoman penskoran dan rumus yang tersedia. Berikut pedoman penskoran dan rumus yang di gunakan :

- a. Nilai Individu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

- b. Nilai rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum fiXi \times 100}{\sum fi}$$

Keterangan :

P : Hasil presentase yang didapat

—

X : Nilai rata-rata

$\sum fiXi$: Jumlah semua nilai siswa

\sum^{fi} : Jumlah siswa

c. Presentase ketuntasan belajar siswa

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

Menurut (Gunawan, 2023) Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk narasi atau dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti. Dalam analisis data kualitatif, peneliti menggunakan metode observasi untuk mengevaluasi apakah pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana atau tidak. Observasi pelaksanaan pembelajaran ini melibatkan berbagai kategori yang berbeda untuk setiap aspek yang dinilai. Analisis data observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar dilakukan dengan menerapkan rumus dan kriteria yang telah ditetapkan. *Skor yang dilaksanakan*

$$P = \frac{\text{Skor yang dilaksanakan}}{\text{Skor maksimal dari indikator yang ada}} \times 100$$

Keterangan :

P = Hasil presentase yang didapat

Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari indikator proses dan hasil. Indikator proses dapat dipantau melalui observasi langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran. Keberhasilan indikator proses dapat dikonfirmasi jika sebagian besar aspek yang diamati dalam lembar observasi mencapai skala penilaian yang baik, yaitu sekitar 70%.

Peningkatan aktivitas proses belajar matematika siswa mengacu pada standar dibawah ini :

Tabel 1. Penilaian Ketuntasan Individu dan Klasikal

No	Nilai	Predikat
1	80 – 100	Sangat baik
2	70 - 79	Baik
3	60 - 69	Cukup
4	0 - 59	Kurang

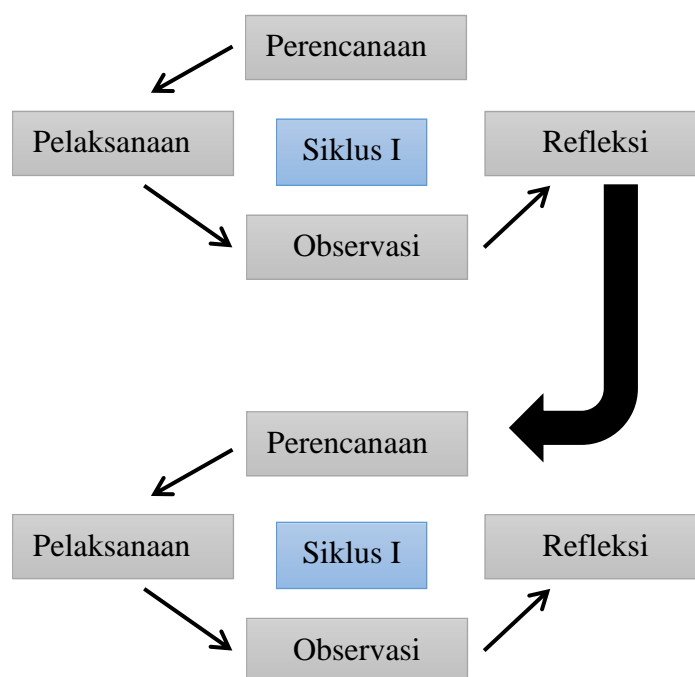
Indikator hasil ditunjukkan melalui peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media dakon. Kelas dianggap tuntas secara klasikal jika 75% atau lebih siswa memperoleh skor minimal KKM, yaitu 75.

Berikut tabel yang menggambarkan tingkat ketuntasan belajar siswa sesuai dengan KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Matematika.

Tabel 2. Penilaian Ketuntasan Individu dan Klasikal

No	Nilai	Predikat
1	75 – 100	Tuntas
2	0 - 74	Tidak tuntas

Prosedur penilaian dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan taggart (Wijayanti, 2021). Pada setiap siklus dalam PTK terdiri dari empat siklus aitu Perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*) , pengamatan (*acting*) dan refleksi (*reflection*).



Gambar 1 Siklus PTK

Hasil dan Pembahasan

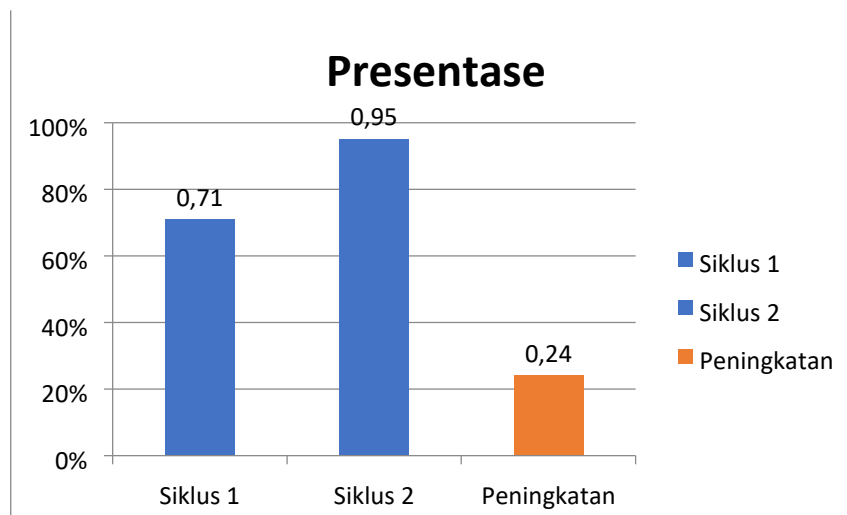
Evaluasi dalam proses pembelajaran Matematika dilakukan melalui penilaian dan pengukuran hasil kerja siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Kehadiran media dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang signifikan. Media berfungsi sebagai alat bantu yang membantu mengatasi ketidakjelasan dalam penyampaian materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks. Dengan media, kompleksitas materi dapat disampaikan dengan lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa, memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran matematika, khususnya untuk topik perkalian dan pembagian,

dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dalam pembelajaran tersebut memiliki dampak positif yang signifikan. Dengan memanfaatkan media dakon, siswa tidak hanya mampu memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan, tetapi juga dapat mengaitkan materi tersebut dengan situasi dan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggunakan media dakon dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II tercermin dalam peningkatan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Perbandingan persentase aktivitas guru dan siswa serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II diilustrasikan dalam diagram berikut ini:

Gambar 1. Diagram Peningkatan Presentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus II



Setelah menganalisis ringkasan dari hasil observasi dan pencapaian siswa selama siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penelitian telah mencapai standar yang diharapkan atau bahkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Secara klasikal, dapat dinyatakan bahwa kelas telah berhasil menyelesaikan proses belajar dengan mencapai tingkat pencapaian sebesar 80% atau lebih, mencapai nilai tertinggi yang mungkin, dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dengan demikian, terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, sehingga tahapan siklusnya dapat berhenti untuk saat ini.

Dari uraian hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Nilai hasil belajar siswa kelas II SDN Sukun 1 Malang masih di bawah rata-rata atau belum mencapai KKM yang diharapkan.

2. SDN Sukun 1 pada kelas II di mata pelajaran Matematika materi perkalian guru belum pernah menerapkan media dakon dalam pembelajaran
3. Dari hasil pelaksanaan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon cocok untuk diterapkan di SDN Sukun 1 Malang, terutama di kelas II dalam pembelajaran materi perkalian. Berdasarkan hasil wawancara antara guru wali kelas dan peneliti, penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Sukun 1 Malang. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengumpulkan pendapat siswa dan guru mengenai efektivitas media pembelajaran dakon dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, di SDN Sukun 1 Malang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media dakon telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN Sukun 1 Malang, dengan mencapai tingkat pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan, yaitu lebih dari 80% siswa memahami materi faktor dan kelipatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon sebagai alat pembelajaran telah terbukti efektif berdasarkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Kegiatan Guru Menjelaskan Materi Perkalian dengan Penggunaan Media Dakon



Gambar 3. Kegiatan siswa mempraktekkan permainan dakon dalam materi perkalian

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti di kelas II SDN Sukun 1 Malang pada Tahun Ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media dakon pada materi mengenal perkalian telah memberikan dampak positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon telah berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di kelas II SDN Sukun 1 Malang, serta meningkatkan performa guru kelas. Melalui dua siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang dirumuskan terbukti benar, yaitu bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media dakon efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Sukun 1 Malang.

Adapun saran yang disampaikan kepada guru SD atau pembaca secara umum berdasarkan hasil penelitian ini adalah untuk mempertimbangkan penggunaan media dakon sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi perkalian. Penelitian ini menunjukkan bahwa media dakon efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Selain itu, disarankan kepada peneliti berikutnya untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman dalam menerapkan media dakon dalam pembelajaran perkalian, dengan memperhatikan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Penting juga bagi guru untuk terus memantau penggunaan media dakon dan perkembangan belajar siswa guna memastikan bahwa kemampuan menghitung siswa berkembang sesuai harapan.

Daftar Rujukan

- Arfani, A. L., & Yuliawati, F. (2021). Analisis Pemahaman Siswa Kelas Rendah Terhadap Konsep Perkalian pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 211. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3027>
- Gunawan, I. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Lailatul Mufidah, K. T. (2021). *Implementasi permainan Tradisional Congklak Dalam Pengembangan Kognitif Di taman Kanak-kanak Tiara persda Kecamatan Metro Utara*. 7(3), 6.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Rohil, Z. (2016). Desentralisasi Pendidikan. In *JOIES: Journal of Islamic Education Studies* (Vol. 1, Nomor 1).
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sumarni, E., Madani, I., Sukabumi, N., Barat, J., & Yurna, Y. (2023). Sarana Berpikir Ilmiah (Bahasa, Logika, Matematika Dan Statistika) Eti Robiatul Adawiah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 106–122. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.299>
- Surakarta, U. M., & Muhammadiyah, M. U. (2023). *ILMU PENDIDIKAN* (Nomor June).
- Usodo, B. (2011). Profil Intuisi Mahasiswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent DAN FIELD INDEPENDEN. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNS 2011*, 95–172.

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31976186/JURNAL_KUALITATI_F.PDF?response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DJURNAL_KUALITATIF.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMACSHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200219%2Fuseast-1%2Fs3%2Faws

Utami, Y. P., & Maskar, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Model Asynchronous Pada Siswa Smkn 9 Bandar Lampung Melalui Google Classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 12–21.

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1761>

Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Nomor Mi).