



Penguatan Pengembangan Media Belajar Interaktif dan Digital Melalui Aplikasi *Esemblr Edu* Bagi Guru Di SD Negeri Rumpet

Hafnati Rahmatan¹, Mawarni Saputri², dan Fitrah Asma Ulhusna¹, Maulida^{1*}, Wiwit Artika¹

¹Pendidikan Biologi, Universitas Syiah Kuala, Jl. Tgk. Hasan Krueng Kalee, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Aceh, Indonesia, 24415.

² Pendidikan Fisika, Universitas Syiah Kuala, Jl. Tgk. Hasan Krueng Kalee, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Aceh, Indonesia, 24415.

*Email koresponden: maulida@usk.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 2 Sep 2025

Accepted: 6 Okt 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Esemblr_Edu,
Interaktif,
Media_Pembelajaran,

ABSTRAK

Background: SD Negeri Rumpet merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Krung Barona Jaya yang bernomor NSPN 10107447 dan beralamat di Jln. Makam T. Nyak Arief RT. / RW. Kabupaten Aceh Besar. SD Negeri Rumpet didirikan pada tanggal 1 Januari 1970. SD negeri Rumpet mengalami penurunan akreditasi dari yang sebelumnya A menjadi B, hal ini di akibatkan banyak faktor. Salah satu faktor krusial yakni rendahnya media pembelajaran digital hasil karya guru SD Negeri Rumpet sendiri sehingga media pembelajaran yang di pakai guru bukan dari hasil karya sendiri, kebanyakan merupakan hasil download. **Tujuan:** Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan informasi serta pelatihan bagaimana sebuah media pembelajaran digital mampu membantu proses pembelajaran di dalam kelas, bagaimana media pembelajaran digital mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif. **Metode:** Kegiatan PKM ini akan menggunakan 5 tahapan kegiatan yakni Sosialisasi, Pelatihan, Penerapan teknologi, Pendampingan dan evaluasi, serta Keberlanjutan program. Sampel pengabdian pada kegiatan ini berjumlah 12 orang guru. Tingkat pengetahuan guru akan di analisis dengan metode kuantitatif, selanjutnya hasil akan dideskripsikan. **Hasil:** Peningkatan kemampuan mitra mengalami peningkatan terlihat dari kemampuan awal guru sebelum kegiatan sebesar 68% dan setelah kegiatan menjadi 90%, dari jumlah 12 guru. Penerapan media belajar *Esemblr Edu* yang telah di design dalam bentuk flash card juga memberikan suasana belajar baru bagi siswa, siswa antusias mengikuti pembelajaran. **Kesimpulan:** pelatihan dan pengembangan media belajar interaktif dan digital berupa flash card memberikan peningkatan pengetahuan bagi guru dan meningkatkan keaktifan siswa.

ABSTRACT

Background: Rumpet Public Elementary School is a public school located in the Krung Barona Jaya District, with an NSPN number 10107447. It is situated on Jln. Makam T. Nyak Arief RT/RW in Aceh Besar Regency. Rumpet Public Elementary School was founded on January 1, 1970. Recently, the school experienced a decline in accreditation from an A to a B rating. This decline can be attributed to several factors, with a significant reason being the low level of digital learning media created by the school's teachers. As a result, the learning materials they use are predominantly downloaded rather than original work. **Purpose:** The aim of this PKM activity is to provide information and training on how digital learning media can enhance the classroom learning process and motivate students to be more active and creative. **Method:** This PKM activity will use 5 stages of activities, namely Socialization, Training, Technology Application, Assistance and Evaluation, and Program Sustainability. The sample for this activity consists of 12 teachers. The teachers' level of knowledge will be analyzed using quantitative methods, and the results will be described. **Results:** The partners' abilities improved, as seen from the teachers' initial abilities before the activity, which were 68%, and after the activity, which were 90%, out of a total of 12 teachers. The application of the *Esemblr Edu* learning media, which has been designed in the form of flash cards,

Keywords:

Esemblr_Edu,
Interactive,
Learning_Media,



also provides a new learning atmosphere for students, who are enthusiastic about participating in the learning process. **Conclusion:** Training and development of interactive and digital learning media in the form of flash cards provide an increase in knowledge for teachers and increase student activity.



© 2025 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

SD Negeri Rumpet merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Krung Barona Jaya yang bernomor NSPN 10107447 dan beralamat di Jln. Makam T. Nyak Arief RT. / RW. Kabupaten Aceh Besar. Kepala Sekolah SD Negeri Rumpet saat ini adalah Khumaini, S.Pd., M.Pd. (BAN-PDM, 2024). Saat ini SD Negeri Rumpet memiliki akreditasi B yang berlaku dari tahun 2024 hingga 2029 dengan keluarnya sertifikat dengan nomor 004/BAN-PDM/SK/2025. Berikut kondisi SD Negeri Rumpet dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Tampak Luar SD Negeri Rumpet

Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Desain pembelajaran merupakan kegiatan perencanaan secara sistematis berdasarkan tujuan yang akan dicapai melalui proses manual maupun berbasis teknologi agar pembelajaran berlangsung efektif (Maulida & Hasanuddin, 2022; Aryani *et al*, 2021). Teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran juga dikenal dengan istilah media. Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif, hal ini membuktikan bahwa dengan penggunaan media berbentuk animasi lebih efektif dalam proses pembelajaran (Maulida *et al.*, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran



merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Rahmatullah *et al.*, 2020).

Selama proses pembelajaran di kelas, para guru di SD Negeri Rumpet menerapkan media pembelajaran menggunakan buku paket yang memang di tetapkan oleh sekolah. Siswa juga diberikan buku paket yang memang disediakan oleh pihak sekolah. Buku paket tersebut merupakan bagian Kerjasama pihak sekolah dengan tim pengadaan buku untuk sekolah. Guru belum mencoba untuk merancang sebuah media yang sesuai dengan keadaan anak-anak di SD Negeri Rumpet. Penerapan teknologi informasi yang digunakan guru juga masih belum maksimal untuk diterapkan. Padahal banyak aplikasi yang dapat membantu guru dalam menyiapkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi kelas yang di sesuaikan dengan latar belakang serta usia dari anak (Suryani *et al.*, 2022). Usia guru mempengaruhi kemampuan dalam penerapan teknologi di lapangan (Maulida & Hasanuddin, 2022), guru yang mengajar di SD Negeri Rumpet masih berada dalam usia produktif sehingga penerapan pengabdian akan lebih mudah di laksanakan, dan diterapkan. Namun guru belum totalitas dalam penerapan teknologi informasi di SD Negeri Rumpet, padahal banyak ragam permainan dan media yang dapat digunakan dan memberi pengalaman baru bagi siswa/siswi, serta sejauh ini belum ada pengabdian di Aceh Besar yang fokus pada Esemblr Edu untuk guru SD, terkhusus di SD Negeri Rumpet.

MASALAH

Guru di SD Negeri Rumpet belum memiliki suatu media pembelajaran digital hasil karya sendiri berbasis aplikasi *Esemblr Edu*, guru masih minim menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media yang di design oleh guru sendiri. Sejauh ini Guru di SD Negeri Rumpet belum pernah mendapatkan pelatihan/workshop terkait sebuah ide untuk mendesign media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Esemblr Edu*, untuk menciptakan media yang mendukung literasi dan numerasi menggunakan media digital berbasis *Esemblr Edu* di SD Negeri Rumpet.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan kegiatan survey lapangan dan perijinan serta administrasi. Jumlah guru di SD N Rumpet berjumlah 12 orang guru terdiri dari 10 orang guru perempuan dan 2 guru laki-laki, semua populasi akan dijadikan sampel dalam kegiatan pengabdian. Pengambilan data motivasi guru menggunakan angket ARCS, angket tersebut terlebih



dahulu di validasi oleh tim ahli. Data kualitas media pembelajaran dianalisis dengan rumus persentase berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \quad \%$$

Ket: V-ah = Validasi ahli

TSe = Total skore empirik (hasil validasi yang diberikan ahli)

TSh = Total Skor maksimal

(Khalil, 2025)

Angket yang digunakan telah melewati tahapan validasi, dengan hasil 86% dengan kriteria valid, namun ada beberapa revisi kecil sebelum diterapkan.

Tahapan Pelaksanaan, kegiatan ini meliputi 5 tahapan:

- a. Sosialisasi : metode sosialisasi yang dilakukan adalah diskusi, ceramah dan juga praktik langsung yang akan di sampaikan oleh ketua Tim dan tim yang lain akan membantu aplikasi kepada para guru di SD Negeri Rumpet.
- b. Pelatihan : Prosesi kegiatan tentunya dibawah pengawasan pihak sekolah dan juga kerjasama sekolah dengan tim pengabdian. Pada tahapan ini, Tim akan melakukan pendampingan dalam pembuatan dan pengembangan media belajar digital berbasis Esemblr Edu.
- c. Penerapan Teknologi : Kegiatan ini meliputi praktik langsung yang dilakukan oleh para guru pada saat setelah proses sosialisasi selesai di lakukan. Kegiatan ini akan dibantu oleh TIM pengabdian lainnya dan juga asisten lapangan serta mahasiswa yang ikut terlibat dalam tim. Pada bagian ini Tim akan membantu guru untuk dapat mengaplikasikan berbagai aplikasi dengan membuat media pembelajaran digital yang mampu diterapkan di dalam kelas. Setelah media pembelajaran selesai, maka media tersebut akan dipraktekkan langsung di kelas pada hari berikutnya yaitu pada 2 kelas saja yang terdiri dari 25 orang siswa per kelas. Mitra akan memegang kendali saat mempraktekkan kegiatan, sedangkan TIM pengabdian akan membantu di lapangan jika terjadi kendala atau apapun.
- d. Pendampingan dan Evaluasi : Tahapan ini akan dilaksanakan secara sistematis oleh TIM,



keberhasilan penerapan teknologi di dalam kelas merupakan indikator ketercapaian dan keberhasilan kegiatan.

- e. Keberlanjutan Program : hasil evaluasi yang di lakukan dan telah di analisis akan menjadi patokan/dasar rujukan keberlanjutan program pengabdian ini. Tim PKM akan melakukan monitoring kondisi mitra terkait penerapan dan pengembangan media belajar digital berbasis *Esemblr Edu* yang dilakukan oleh guru SD Negeri Rumpet.

Untuk melihat tingkat pengetahuan guru, maka digunakan rumus persentase sebagai berikut.

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

Selanjutnya skor yang diperoleh akan di tentukan selisih antara kemampuan awal guru dan kemampuan akhir guru di SD N Rumpet terkait pelatihan *Esemblr edu*. data yang di ambil dalam pengabdian ini hanya dilakukan pada SD N Rumpet, dan hanya pada 12 guru yang mengajar di SD N Rumpet. Penerapan media flash card di lakukan pada 40 siswa kelas 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi sangat di anjurkan oleh pemerintah untuk mendukung program Indonesia emas 2045, demikian juga peningkatan berbagai aplikasi yang bahkan di biyai oleh pemerintah melalui akses email tertentu seperli akun *belajar.id*. namun peningkatan aplikasi ini tidak didukung dengan pemanfaatan aplikasi yang telah disediakan (Bice & Tang, 2022). hal ini juga yang mendasari pengambilan judul berdasarkan temuan yang didapatkan di lapangan, banyak guru yang bahkan tidak mengetahui jenis aplikasi yang di biyai oleh pemerintah pusat artinya guru tersebut dapat mengaksesnya secara cuma-cuma. Pemanfaatan media yang sesuai dengan usia anak akan mebantu anak untuk memperoleh konsep ilmu pengetahuan dengan lebih terperinci, ditambah lagi pengaitan antara konsep dengan kehidupan sehari-hari siswa akan menjadikan konsep yang didapatkan akan lebih di ingat oleh siswa tersebut (Dahlioni *et al.*, 2020).

Dalam era modern ini, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiarti *et al.*, 2024). Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun



guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, karena seiring dengan perkembangan zaman pendidikan dituntut untuk bergerak sejalan dengan kemajuan teknologi terutama dengan adanya revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 yang semakin memudahkan untuk menyesuaikan antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan manusia untuk terus belajar. Oleh karena itu pentingnya sumber daya manusia yang mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini (Ningrum *et al.*, 2020).

Penggunaan Esemblr Edu merupakan hal bagi bagi guru di sekolah Negeri Rumpet, sehingga kedatangan tim pengabdian disambut baik oleh sekolah. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan terlihat peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh guru, dapat di lihat pada **Tabel 1.** berikut ini.

Tabel 1. Persentase Peningkatan Kemampuan Guru

Satuan Pendidikan	Kemampuan Awal (%)	Kemampuan Akhir (%)	Peningkatan (%)
SD	68	90	22

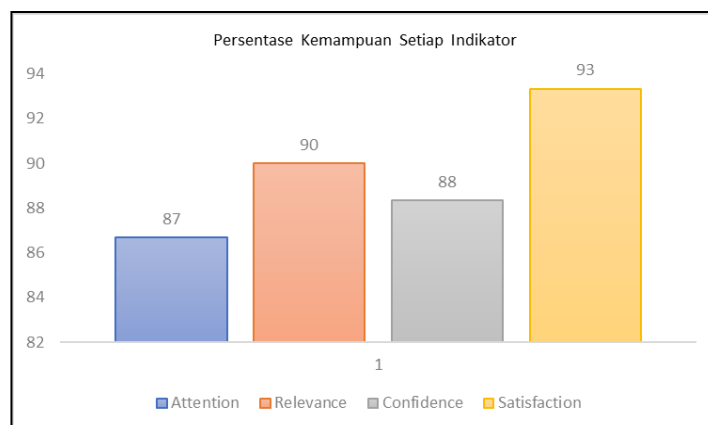
Tabel 1. memperlihatkan bahwa pada awal kegiatan kemampuan dan pemahaman guru terkait media pembelajaran interaktif dan digital sudah 68% namun, khusus pada pertanyaan “pernahkan Bapak/Ibu guru mendengar tentang aplikasi *Esemblr Edu*” hampir 80% menjawab “tidak”, artinya guru sudah mulai mengenali berbagai media yang dapat digunakan dan di aplikasi secara digital, namun tidak dengan aplikasi *Esemblr Edu*. Dari total keseluruhan guru (12 guru), kemampuan guru terlihat mengalami peningkatan sebesar 22% dari kemampuan awal yang hanya 68% menjadi 90%. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Damanik *et al.*, 2025; Rahayu & Murti, 2025), yaitu penggunaan aplikasi digital memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan presentasi guru, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan bagi guru tentang presentasi yang baik dengan dibantu oleh aplikasi. Selain itu, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiarti *et al.*, 2024), sehingga penerapan *Esemblr edu* mampu menjadi salah satu pilihan aplikasi untuk yang dapat digunakan oleh guru di SD Negeri Rumpet. Dengan peningkatan kemampuan tentang penerapan teknologi yang



didapatkan dalam kegiatan pengabdian menjadi salah satu solusi terdapatnya media pembelajaran berbasis digital.

Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut pengembangan budaya literasi di lingkungan sekolah dasar bagi siswa maupun guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan guru harus menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, guru di SD Negeri Rumpet mendesign media berbasis Esemblr Edu kemudian membuat media tersebut berbentuk flash card, yang semakin memudahkan untuk menyesuaikan antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan siswa di SD Negeri Rumpet untuk terus belajar (Sari *et al*, 2022; Hamama&Maulida, 2022). Oleh karena itu pentingnya sumber daya manusia yang mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini (Ningrum *et al.*, 2020). Media belajar interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Rumpet, seperti yang dilakukan oleh (Simorangkir *et al.*, 2024), penerapan media belajar interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Evaluasi dilakukan dengan pembagian angket kepada seluruh guru yang ikut terlibat dalam kegiatan menggunakan angket ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Dari hasil tabulasi didapatkan persentase setiap indikator seperti tertuang pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Setiap Indikator ARCS

Gambar 2 memperlihatkan bahwa indikator Satisfaction merupakan indikator dengan persentase paling tinggi yakni 93%, hal ini memperlihatkan bahwa setelah kegiatan pengabdian dilakukan di SD Negeri Rumpet, para guru yang ada di SD Negeri Rumpet sangat puas dengan penerapan dan penguatan yang diberikan oleh tim pengabdian. Hampir seluruh guru menjawab

sangat setuju pada pernyataan "pembelajaran Esemblr Edu sangat membantu dalam pengelolaan dan pembelajaran di dalam kelas". Penerapan dan penggunaan Esemblr Edu memungkinkan guru-guru memberikan suasana dan lingkungan belajar yang lebih aktif, dikarenakan Esemblr Edu memuat media pembelajaran yang dapat di tinjau 3D, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya kegiatan penguatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di anggap mampu memenuhi tuntutan pembelajaran era masa kini, sehingga memberikan dampak yang baik bagi pendidikan (Aflah, 2025; Rahmawati *et al.*, 2025). Kegiatan yang di lakukan di SD Negeri Rumpet dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Kegiatan Pengabdian di SD Negeri Rumpet

KESIMPULAN

Pelatihan dan pengembangan media belajar interaktif dan digital memberikan peningkatan pengetahuan bagi guru terkait *Esemblr Edu* sebesar 22%, selain itu penerapan media Flash card mampu meningkatkan keaktifan siswa. Diharapkan pihak pengabdian serta peneliti lanjutan mampu memperbesar skala penerapan media pembelajaran berbasis *Esemblr Edu* dan memperbesar sampel dalam kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Syiah Kuala yang telah memberikan dana melalui Hibah Kompetitif Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Dana PTNBH tahun 2025, dengan Skema Pengabdian kepada Masyarakat- Teknologi Tepat Guna.



DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, M. N. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Interaktif dengan Teknologi Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 14(2), 1679–1685. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18348>
- Amalia PR, Maulida, Hamama SF. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 8(1):420–8. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4568>
- Aryani, I., et al. (2021). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas UNAYA Vol 2* (1):1–5.
- BAN-PDM. (2004). SD Negeri Rumpet. Online. Dapat diakses pada <https://ban-pdm.id/satuanpendidikan/10107447>
- Bice, H., & Tang, H. (2022). Teachers' beliefs and practices of technology integration at a school for students with dyslexia: A mixed methods study. *Education and Information Technologies*, 27(7), 10179–10205. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11044-1>
- Dahlioni, E. R., Rahmatan, H., & Djufri. (2020). The correlation between students' interest and learning outcomes in biology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012072>
- Damanik, H. A., et al. (2025). PKM : Peningkatan Kompetensi Guru dan Siswa Melalui Implementasi Computer network dan Network security untuk Meningkatkan Soft Skill dan Cybersecurity Awareness di SMK Pustek Serpong. *Jurnal SOLMA*, 14(2), 2069–2079. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18481>
- Hamama SF & Maulida. (2022). Development of Learning Videos with the Kinemaster Application to Facilitate Online Learning at Junior High Schools in Aceh Besar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2):1957–64. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1263>
- Maulida & Hasanuddin. (2021). Correlation of teacher extrinsic factors on teacher performance during online learning in Aceh Besar. *AL-ISHLAH; Jurnal Pendidikan*, Vol 14 (4):7331–8. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2025>
- Maulida et al. (2023). Strengthening Character Education in Children Through the Play Process and



Learning Traditional Games. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 7(5):1417–24. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i5.15871>

Ningrum, S. K., *et al.* (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>

Rahayu, R., & Murti, A. C. (2025). Penggunaan Gamma App dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Presentasi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal SOLMA*, 14(2), 1804–1816. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.18869>

Rahmawati, L. E., *et al.* (2025). Digitalisasi Pembelajaran melalui Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pedagogi dan Pengembangan Konten Digital Guru Berbasis “ Galerimu .” *Jurnal SOLMA*, 14(2), 2306–2316.

Sari NP, *et al.* (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Di Era 4.0. COVIT (Community Service of Health): *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 2(2):285–289. <https://doi.org/10.31004/covit.v2i2.10767>

Suryani *et al.* (2022)). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukasi Anak Aceh. *BAKTIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 4(4):2338.

Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>