PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN *WIZER.ME* BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Nurul Fadilla Hannum Siregar[1], Masniladevi[2], Syafri Ahmad[3], Atri Waldi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : nurulfadillahannumsiregar@gmail.com[1], masniladevi@yahoo.com[2], syafriahmad95@yahoo.co.id[3], atriwaldi@fis.unp.ac.id[4]

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of learning resources in schools, as well as LKPD which is still in printed form and has not utilized technology optimally. The purpose of this study is to develop interactive E-LKPD using Wizer.me based on Problem Based Learning which is valid, practical, and effective. This research is a research and development (R&D) with a 4D model consisting of four stages, namely Define, Design, Development, and Disseminate. The results of the study showed that the interactive E-LKPD developed obtained material validity of 93.75% (very valid), language validity of 97.72% (very valid) and media validity of 82.5% (very valid). The practicality test of the teacher response questionnaire in the trial school obtained 92.85% and the student response obtained 95.83% both in the very practical category. The effectiveness test reached 90% with a very effective category. The results of the distribution in the research elementary school, namely the practicality test of the teacher response questionnaire obtained 96.42% and the student response obtained 98.33% both in the very practical category. The effectiveness test reached 90% with a very effective category. The conclusion of the study is that interactive E-LKPD using Wizer.me based on Problem Based Learning which was developed is declared valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords : *Interactive E-LKPD, Wizer.me, Problem Based Learning, 4D Model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya sumber belajar di sekolah, serta LKPD yang masih berbentuk cetak dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* berbasis *Problem Based Learning* yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan E-LKPD interaktif yang dikembangkan memperoleh validitas materi 93,75% (sangat valid), validitas bahasa 97.72% (sangat valid) dan validitas media 82,5% (sangat valid). Uji praktikalitas dari angket respon guru di sekolah uji coba memperoleh 92,85% dan respon peserta didik memperoleh 95,83% keduanya dalam kategori sangat praktis. Uji efektivitas mencapai 90% dengan kategori sangat efektif. Adapun hasil penyebaran di SD penelitian yaitu uji praktikalitas dari angket respon guru memperoleh 96,42% dan respon peserta didik memperoleh 98,33% keduanya dalam kategori sangat praktis. Uji efektivitas mencapai 90% dengan kategori sangat efektif. Kesimpulan penelitian adalah E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *E-LKPD interaktif, Wizer.me, Problem Based Learning, Model 4D*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi pada zaman sekarang terus berkembang. Akses komunikasi juga menjadi semakin mudah dan terjangkau. Tak hanya kedua hal tersebut, berbagai aspek juga sudah semakin maju. Teknologi berkembang tanpa mengenal batas waktu, tempat dan usia orang yang menggunakannya. Bukan hanya di negara maju akan tetapi di seluruh penjuru dunia sudah tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 ini menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran modern berbasis teknologi (Anita et al., 2022). Dengan berkembangnya teknologi ini tentu memicu perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan misalnya saja sekolah dasar, sudah banyak sekolah dasar yang telah menggunakan komputer sebagai teknologi dalam pembelajaran (Lubis & Masniladevi, 2020). Dengan adanya teknologi digital yang telah berkembang pesat maka guru dapat mengembangkan pembelajaran menjadi lebih inovatif melalui pemanfaatan berbagai perangkat teknologi (Hakim & Yulia, 2024). Suatu pembelajaran yang diberikan lewat teknologi mampu membuat peserta didik belajar lebih semangat, kreatif, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Okta Viola & Waldi, 2022) . Teknologi digital dapat menghemat waktu serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sedangkan penggunaan LKPD berupa lembaran kertas akan menghabiskan banyak waktu sehingga penggunaannya menjadi kurang efektif (Rahmi & Ahmad, 2021). Agar peserta didik paham dengan materi yang telah diberikan oleh guru, tentunya guru juga membutuhkan perangkat pembelajaran interaktif untuk membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, di sekolah masih ada guru yang belum memanfaatkan perangkat pembelajaran menggunakan teknologi, serta belum meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Rani Nurafriani & Mulyawati, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 08-09 Januari 2025 di SDN 152984 Sipange 1 Kelurahan Sipange, Kabupaten Tapanuli Tengah, Sumatera Utara diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun penggunaan E-LKPD interaktif dalam pembelajaran masih belum optimal. Guru belum menggunakan E-LKPD interaktif sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku, serta belum memahami sepenuhnya bagaimana mengintegrasikan teknologi ini dalam proses pembelajaran. Selain itu, LKPD cetak yang digunakan saat ini belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Guru juga belum memanfaatkan E-LKPD interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara maksimal. Sementara itu, perangkat digital yang tersedia di sekolah, seperti komputer, *Chromebook*, dan internet, masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran berbasis digital. Dampaknya beberapa peserta didik tidak tertarik dalam mengerjakan soal karena alat belajar yang monoton dan membosankan yang mengakibatkan peserta didik tidak bersemangat. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan pemahaman dan penggunaan teknologi pembelajaran oleh guru guna mendukung efektivitas proses belajar mengajar.

Selanjutnya studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 155681 Sipange 2 Kelurahan Sipange pada tanggal 10-11 Januari 2025, diketahui bahwa meskipun pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menerapkan Kurikulum Merdeka namun penggunaan E-LKPD interaktif masih sangat minim. Guru masih mengandalkan LKPD konvensional yang hanya berisi soal-soal dari buku tanpa adanya inovasi digital. Ketercapaian E-LKPD interaktif di sekolah ini baru mencapai 30%, yang tergolong "Kurang Sekali", meskipun sarana dan prasarana seperti *Chromebook*, laptop, proyektor, serta akses internet sudah tersedia. Di sisi lain, guru belum memiliki keterampilan dalam membuat E-LKPD interaktif berbasis teknologi. Pembelajaran masih bersifat konvensional yang berdampak pada rendahnya

pemahaman peserta didik terhadap materi. Kurangnya inovasi dalam proses belajar juga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan tidak dapat mengembangkan kreativitasnya, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pada tanggal 14 Januari 2025, peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN 158506 Tukka dan menemukan informasi bahwa, meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, penggunaan E-LKPD interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum diterapkan. Padahal, sekolah memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai, seperti *Chromebook*, laptop, proyektor, dan akses internet yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, kenyataannya pemanfaatan fasilitas tersebut belum dilakukan secara maksimal, sehingga proses pembelajaran masih berjalan secara konvensional tanpa adanya inovasi digital. Berdasarkan temuan yang diperoleh, ketercapaian E-LKPD interaktif di sekolah ini hanya mencapai 30%, yang tergolong dalam kategori "Kurang Sekali". Guru masih menggunakan LKPD cetak yang hanya berisi soal-soal terkait materi ajar tanpa adanya variasi dalam penyajian atau pengembangan konten yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini berdampak signifikan terhadap peserta didik, terutama dalam hal motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi. Peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan monoton dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran juga menyebabkan peserta didik menjadi pasif, jarang berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Menurut Cornelia & Waldi (2024), dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan untuk memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin serta pandai dalam memilih model atau metode yang sesuai sehingga pembelajaran dapat berajalan dengan efektif dan. Pada masa sekarang ini seorang guru dituntut untuk memberikan variasi pembelajaran yang efektif, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman sehingga membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran (Wiranda & Masniladevi, 2020). Model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan meningkatkan hasil belajar peserta didik kearah yang lebih baik salah satunya adalah *Problem Based Learning*. Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata yang ada disekitar peserta didik (Lubis & Masniladevi, 2020).

Salah satu alat belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai keterbaruan alat belajar berbasis digital adalah *Wizer.me*. *Wizer.me* adalah salah satu teknologi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan E-LKPD interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tentunya dengan *Wizer.me* maka E-LKPD interaktif tersebut dibuat menjadi lebih interaktif. E-LKPD interaktif yang menarik adalah E-LKPD interaktif yang dapat menciptakan interaksi antar peserta didik dan guru. Disertai kegiatan–kegiatan yang dapat menarik minat peserta didik, misalnya dengan menambahkan proyek yang menantang (Erawati et al., 2023). Menurut Sulastri (dalam Ayuditiasni Dewi et al., 2023) *website Wizer.me* memiliki kelebihan, yaitu E-LKPD interaktif dapat dikemas secara menarik karena didukung dengan tema yang telah disediakan *wizer.me*, fitur soal yang disediakan juga bervariatif bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, terlebih dapat membuat soal seperti tipe ujian Analisis Nasional. E-LKPD interaktif juga dapat memuat gambar, audio, dan video yang mendukung kegiatan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-LKPD Interaktif menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning*".

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Adapun model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model siklus 4D. Menurut Waruwu, (2024) model 4D dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pengembangan produk atau model di dunia pendidikan. Setiap tahapannya relevan dengan aspek-aspek pengembangan inovasi di bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan kurikulum pembelajaran, manajemen pendidikan, kebijakan pendidikan dan kepemimpinan pendidikan. Model 4D ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (desain), tahap *Develop* (pengembangan), dan tahap *Disseminate* (penyebaran).

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menguraikan beberapa kebutuhan dalam proses pembelajran hingga di dapatkan deskripsi, fakta, harapan, dan alternatif penyelesain dari permasalahan yang ada.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan mengembangkan rancangan produk awal (*Draft* I) berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap pendefenisian.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang bertujuan untuk mengahasilkan produk E-LKPD interaktif yang sudah direvisi dan layak untuk dikembangkan. Tahap pengembangan terdiri dari beberapa kegiatan meliputi peninjauan oleh dosen pembimbing, validasi dosen ahli dan selanjutnya uji coba pengembangan. Uji coba pengembangan menggunakan E-LKPD interaktif *Draft* II. Uji coba pengembangan dilakukan di kelas V SDN 152984 Sipange 1 dengan jumlah peserta didik 25 orang.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan penggunaan produk yang telah di kembangkan. Dalam penelitian ini, penyebaran E-LKPD interaktif hasil pengembangan dilakukan secara terbatas kepada kelas V SDN 155681 Sipange 2 dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari studi ini mencakup uji validitas, praktikalitas dan efektifitas E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* berbasis model *Problem Based Learning*.

Validasi Ahli Materi

Uji validitas aspek materi dalam penelitian ini, diperoleh melalui proses penilaian E-LKPD interaktif menggunakan instrument berupa angket validasi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi yang memiliki tujuan guna memastikan kelayakan serta kesesuaian materi pada E-LKPD interaktif yang dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak dua kali.Validasi pertama diperoleh skor hasil validitas materi awal mendapatkan skor presentase kevalidan 87,5% dengan kategori sangat valid. Namun perlu dilakukan revisi. Berdasarkan saran dan perbaikan dan komentar dari ahli materi sehingga materi lebih mudah dan dapat dimengerti dengan baik.Setelah dilakukan revisi sesuai arahan validator,maka didapatkan perolehan skor sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid, sehingga E-LKPD interaktif sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Validasi Ahli Bahasa

Hasil validitas aspek kebahasaan dalam penelitian ini diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa dengan menggunakan instrumen angket validasi. Tujuan dilakukannya uji validitas ini adalah untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kriteria kebahasaan yang baik, meliputi kesesuaian tingkat keterbacaan teks dan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien. Kegiatan validasi bahasa dilakukan dalam satu kali. hasil uji validitas aspek kebahasaan didapatkan persentase perolehan skor sebesar 97.72% dengan kategori sangat valid. Namun, sesuai saran validator masih ada beberapa aspek yang direvisi Setelah revisi dilakukan, maka pengembangan produk E-LKPD interaktif ini telah layak digunakan di lapangan.

Validasi Ahli Media

Uji validitas media dilaksanakan dengan memberikan penilaian pada lembar validasi media terhadap E-LKPD interaktif yang telah dikembangkan. Uji validitas aspek media diperoleh dari dosen yang ahli. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak satu kali. Hasil uji validasi aspek media didapatkan skor 82,5% yang termasuk kategori sangat valid. Namun perlu dilakukan revisi terlebih dahulu, E-LKPD interaktif sudah layak diujicobakan di lapangan.

E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* berbasis model *Problem Based Learning* telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli ahli bahasa. Hasil evaluasi menghasilkan persentase validitas yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Presentase Validasi

No	Nama Ahli	Aspek Yang dinilai	Nilai	Keterangan
1.	Hasmai Bungsu Ladiva, S. Pd, M. Pd	Materi	93,75%	Sangat Valid
2.	Prof. Dra. Elfia Sukma, M. Pd, Ph. D	Bahasa	97,72%	Sangat Valid
3.	Dr. Dina Amsari, M. Pd	Media	82,5%	Sangat Valid
Total Persentase Nilai			**91,32%**	**Sangat Valid**

Praktikalitas

Teknik digunakan analisis untuk praktikalitas mengevaluasi respon guru dan peserta didik melalui angket praktikalitas. Peneliti meminta kepada guru wali kelas V SDN 152984 Sipange 1 sebagai sekolah uji coba dan wali kelas V SDN 155681 Sipange 2 sebagai sekolah penyebaran E-LKPD interaktif untuk mengisi angket praktikalitas guru. Hasil diperoleh dari uji praktikalitas respon guru kelas V SDN 152984 Sipange 1 memperoleh persentase sebesar 92,85% yang termasuk kategori sangat praktis. Kemudian hasil diperoleh dari uji praktikalitas respon guru kelas V SDN 155681 Sipange 2 diperoleh persentase sebesar 96,42% yang termasuk kategori sangat praktis.

Efektifitas

Berdasarkan hasil analisis data efektivitas, di kelas V SDN 152984 Sipange 1 diperoleh skor persentase *pre-test* sebesar 77,6%, dengan 19 dari 25 orang peserta didik mendapatkan keterangan tuntas, 6 orang diantaranya masuk pada kategori belum tuntas sesuai dengan ketetapan KKTP. Kemudian diperoleh skor persentase *post-test* sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dengan keterangan 25 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran tuntas. Lalu di sekolah penelitian di SDN 155681 Sipange 2, hasil analisis data efektivitas diperoleh persentase *pre-test* sebesar 77% dengan keterangan 14 peserta didik tuntas dan 6 orang peserta didik belum tuntas. Kemudian diperoleh skor persentase *post-test* sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat efektif dengan keterangan 20 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran mendapatkan keterangan tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* hasil belajar peserta didik meningkat dari sebelumnya. Jadi media yang digunakan oleh peneliti efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian dengan judul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan *Wizer.me* Berbasis Model *Problem Based Learning"* dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D serta telah melalui proses uji validitas yang menyatakan bahwa produk ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan: ahli materi memberikan nilai 93,75% (sangat valid), ahli bahasa memberikan nilai 97.72% (sangat valid), dan ahli media memberikan nilai 82,5% (sangat valid).

Uji kepraktisan E-LKPD interaktif memperoleh hasil yang sangat baik dari perspektif guru dan peserta didik di kelas V sekolah uji coba dan sekolah penelitian. Di sekolah uji coba tingkat kepraktisan E-LKPD interaktif dari guru mendapatkan nilai 92,85% (sangat praktis) dan dari peserta didik mendapatkan nilai 95,83%. (sangat praktis) Kemudian di sekolah penelitian, tingkat kepraktisan E-LKPD interaktif dari guru memperoleh nilai 96,42% (sangat praktis) dan dari peserta didik memperoleh nilai 98,33% (sangat praktis) . Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan *Wizer.me* berbasis model *Problem Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga telah menghasilkan inovasi pada E-LKPD interaktif yang efektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil evaluasi siswa. Sekolah uji coba mencapai tingkat keefektifan 90% yang termasuk dalam kategori sangat efektif, sedangkan sekolah penelitian mencapai sebesar 90%yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD interaktif

menggunakan *Wizer.me* berbasis model *Problem Based Learning* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(1), 59–68. https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658

Cornelia, P., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Di Kelas Iv Sdn 21 Bandar Buat Kota Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 39-53.

Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Edisi Januari*, *4*(2), 126.

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Lubis, J. W., & Masniladevi, M. (2020). Pengembangan LKPD kecepatan dan debit berbasis Lectora Inspire terhadap berpikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 2975-2985.

Masniladevi, N. M. &. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar FBB Dan KPK di Kelas IV SDN Gugus 5. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2502–2507.

Rahmi, M., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis ADOBE FLASH Terhadap Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Educaion Studies*, *4*(1), 2190–2199.

Sulastri, I., Mahardika, N., Sugiarti, P., & Sudrajat, Y. (2023). Analisis hasil belajar dalam penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) Interaktif dengan Aplikasi Wizer.Me Materi Interaksi Sosial. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(2), 57–62.

Viola, F. O., & Waldi, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2), 1701-1713.

Wiranda, U., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3045–3051. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/808