



Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II

Irfan Rivai^(*), Muflikhul Khaq, Titi Anjarini

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Article Info

Article history:

Received : 5 Januari 2022

Revised : 11 Maret 2022

Accepted : 15 April 2022

Keywords:

number cards; math; snakes and ladders media

ABSTRAK

This study focuses on the use of snakes and ladders media with the help of number cards in learning mathematics for addition and subtraction. This study aims to improve activity and learning outcomes in the addition and subtraction material for Class II Girijoyo State Elementary School. The research method uses classroom action research (CAR). The subjects of this study were the 10th grade students of the Girijoyo State Elementary School. The results of the pre-cycle research showed that the percentage was 66.5%, the first cycle increased to 76.5%, and the second cycle increased to 84%. This can be interpreted, that through the observation of the activeness of the second grade students, the success indicator has reached 90% and is categorized as active. In addition to the results of observations, the tests that have been carried out have also increased, from the percentage in the pretest 30% of students who completed the KKM, in the posttest 1 in the first cycle, the percentage increased to 50% of the students who completed the KKM. In posttest 2 in cycle II the percentage of students' completeness rose to 90%. Thus the achievement of the resulting competence with a percentage of 90% of students categorized as complete, exceeding the indicator of success with the achievement of class competence reaching more than 75%.

(*) Corresponding Author:

irfanmasihkecil@gmail.com

How to Cite: Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3 (1): 31-37.

PENDAHULUAN

Menurut Suryadi (2018: 1) pendidikan adalah memberikan ilmu pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai terhadap suatu generasi yang dapat berkembang agar dapat diberikan kegenerasi berikutnya. Pendidikan dalam kegiatan pembelajarannya biasanya dilakukan disuatu lembaga pendidikan atau yang lebih dikenal dengan sekolah. Sekolah adalah tempat belajar dimana peserta didik dibina agar menjadi individu yang cerdas dan berkepribadian yang baik. Pendidikan sebaiknya diterapkan sedini mungkin dimulai dari lingkungan keluarga agar anak mendapatkan bekal yang cukup untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang paling lama untuk diselesaikan yaitu 6 tahun, peserta didik wajib melaluinya untuk menuju ke jenjang selanjutnya. Pendidikan Sekolah Dasar di mulai dari usia 7 tahun sampai 13 tahun, usia sekitar 7 sampai 8 tahun yaitu antara kelas 1 sampai kelas 2 merupakan usia perkembangan penalaran anak, dimana pikiran dan perasaan anak mulai berkembang (Pamadhi 2016: 161). Pendidikan di sekolah dasar dinilai sangat penting karena berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di jenjang selanjutnya. Hal ini disebabkan karena pendidikan di sekolah dasar sebagai tempat peserta didik memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar melalui setiap pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Isjoni (2013: 14) pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran memiliki peranan sebagai pemberi pengaruh terhadap seseorang yang belajar mengalami perubahan dan bertujuan untuk memberikan perubahan yang lebih baik pada setiap individu. Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling berkaitan yaitu pendidik, peserta didik,



tujuan pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan (Saat, 2015: 1). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh pendidik sebagai penyampai materi dan peserta didik sebagai penerima materi, hal ini memungkinkan adanya interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik agar pembelajaran berjalan lebih efektif. Di Indonesia pembelajaran sudah terstruktur secara sistematis dalam suatu lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan memberikan pengalaman belajar dan pengetahuan terhadap peserta didik melalui beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai, salah satunya mata pelajaran matematika.

Materi pembelajaran matematika wajib dikuasai oleh peserta didik namun demikian matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena harus menghafal rumus dan simbol-simbol tertentu untuk menghitung angka sehingga pelajaran matematika kurang diminati peserta didik. Pembelajaran matematika lebih banyak mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan angka dan penyelesaiannya perlu menggunakan rumus, hal ini yang dianggap bahwa matematika sebagai pembelajaran yang sulit dan ribet. Penyebab kegagalan dalam pembelajaran matematika adalah siswa tidak paham konsep-konsep matematika atau siswa salah dalam memahami konsep-konsep matematika (Novitasari, 2016: 8). Guru sebagai pembimbing pada kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar dan pelaksanaan proses pembelajaran, pemberi motivasi untuk lebih giat dalam belajar dan memberikan pemahaman konsep pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Agustus 2021 di Kelas II SDN Girijoyo telah ditemukan kendala dalam proses pembelajaran matematika, adapun kendala tersebut meliputi kurang maksimalnya keaktifan dan nilai hasil belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang belum mencukupi kriteria ketuntasan minimal. Antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung terbilang rendah hal tersebut dibuktikan dengan adanya siswa yang bercanda, berbicara pada temannya dan tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Kurangnya minat belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya siswa masih diam saat guru bertanya dan menawarkan pertanyaan tentang materi pembelajaran. Guru mendominasi kegiatan proses pembelajaran sehingga membatasi ruang bagi siswa berpikir secara kritis. Penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penggunaan media yang terbatas seperti LKS dan papan tulis.

Sesuai dengan permasalahan di atas perlu adanya pembelajaran matematika yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga semangat belajar siswa meningkat. Selain itu perlu adanya pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran matematika agar perhatian siswa terpusatkan pada pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyaluran pesan dari pengirim ke penerima yang dapat mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga memudahkan proses dan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai (Sukiman, 2012:29). Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran berpengaruh besar pada hasil belajar, karena media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat untuk memudahkan penyampaian materi. Peranan media pembelajaran sebagai penyaluran pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan dan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik memahami materi yang disajikan oleh guru (Tafonao, 2018:108). Hal ini dipertegas oleh Bahrin (2016:235) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, karena media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga merupakan media yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa. Permainan ular tangga pada umumnya berbentuk persegi didalamnya terdapat persegi yang lebih kecil berjumlah 100 dan terdapat gambar ular dan tangga. Media ular tangga adalah media permainan tradisional yang masih eksis dimainkan oleh anak dan dengan modifikasi sedemikian rupa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Baiquni, 2016: 195). Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, penggunaannya sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

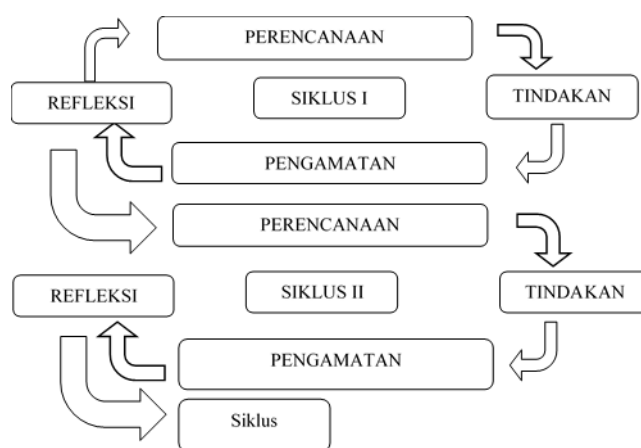


Selain itu, ular tangga sebagai media pembelajaran dapat memberikan pemahaman bagi anak pentingnya bekerjasama dan bertindak sportif (Widowati, 2014:2).

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dengan judul “Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Peajaran Matematika Kelas II”.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian yang diawali dari guru di dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukannya cara mengatasi permasalahan dengan tindakan-tindakan nyata, terukur dan terencana (Suwandi, 2010:10). Penelitian Tindakan Kelas dalam prosedurnya terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Model penelitian dapat digambarkan sebagai berikut (Arikunto 2015: 42).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yaitu dari bulan Agustus 2021. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Girijoyo, Kecamatan Kemiri, Kabupaten Purworejo yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan. Sehubungan dengan kondisi pandemi, maka sekolah tidak melakukan proses pembelajaran secara langsung dengan jumlah siswa yang lengkap. Maka peneliti menggunakan sampel dengan 10 siswa yang telah disesuaikan secara konsultasi dengan pihak sekolah dan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan 2 tahapan siklus yaitu siklus I dan siklus II, namun sebelum dilakukannya siklus I terlebih dahulu dilakukan tahapan pra-siklus untuk mengidentifikasi kemampuan awal dan kekurangan pada proses pembelajaran. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut: (1) perencanaan, tahap ini mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti silabus, rpp, media pembelajaran, soal tes, kunci jawaban, dan lembar observasi, (2) tindakan, pada tahap ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan 2 kali pertemuan pada tiap siklus dengan materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dengan cara panjang dan cara pendek, (3) pengamatan, tahap ini mencatat segala informasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan membuat catatan lapangan disetiap pertemuan, serta (4) refleksi, tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan yang digunakan untuk mempertimbangkan tindakan-tindakan disiklus selanjutnya.

Langkah-langkah pembelajaran siswa dengan media ular tangga berbantuan kartu angka sebagai berikut: (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu angka; (2) guru memberi materi yang akan dipelajari; (3) guru mengatur posisi



diduduk siswa; (4) guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu angka; (5) guru mengkondisikan siswa saat kegiatan pembelajaran; serta (6) guru memberikan soal sesuai materi kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan ini berupa: (1) observasi keaktifan menggunakan lembar observasi untuk mencatat segala aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan cara pengamatan; (2) wawancara atau kegiatan bertanya jawab dengan guru kelas untuk menggali informasi terkait pembelajaran; (3) soal tes berupa uraian yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui kemampuan pemahaman, pengetahuan, dan daya ingat saat mengikuti pembelajaran; (3) dokumentasi berupa lembar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), silabus, media, foto dan video sebagai bukti bahwa telah melaksanakan kegiatan penelitian tindakan; serta (4) catatan di lapangan digunakan untuk mendeskripsikan segala kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.

Teknik analisis data sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dihitung menggunakan rumus sesuai dari tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada penelitian tindakan ini dilakukan pengukuran terhadap keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa menggunakan rumus berikut.

Analisis keaktifan belajar siswa (Kusumawati, 2018:4):

$$\text{Penilaian penskoran} = \frac{\text{Totan nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$$

Analisis nilai hasil belajar (Widoyoko, 2014:134):

$$SA = B$$

Keterangan:

SA = skor akhir peserta tes

B = jumlah jawaban yang benar

Tabel 1. Konversi Hasil Penilaian Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Penguasaan	Skor Standar	Kategori
90% - 100%	A	Sangat Baik
80% - 89%	B	Baik
70% - 79%	C	Cukup
60% - 69%	D	Rendah
0% - 59%	E	Sangat rendah

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terpenuhi indikator keberhasilan yaitu (1) Presentase rata-rata nilai keaktifan siswa mencapai $\geq 80\%$ dan 80% atau 8 dari jumlah siswa mendapat kategori baik, dan (2) persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai $\geq 75\%$ dan 80% atau 8 dari 10 siswa telah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keaktifan Belajar Siswa

Data hasil keaktifan pada pembelajaran matematika dengan penjumlahan dan pengurangan pada tahap prasiklus, siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2 disimpulkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus presentase rata-rata mencapai 66,5% dengan kategori “rendah” terdapat 2 siswa yang telah memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase ketuntasan 20%, setelah dilakukan penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka pada siklus I presentase rata-rata yang dicapai adalah 76,5% dikategorikan “cukup” terdapat 4 siswa yang telah memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase 40% dan dilanjutkan pada tahap siklus II presentase rata-rata mencapai 84% dengan



kategori “baik” terdapat 9 siswa memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase 90%. Karena telah memenuhi indikato keberhasilan $\geq 80\%$ maka siklus dihentikan.

Tabel 2. Hasil Keaktifan Siswa

No	Nama	Siklus		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Subjek 1	75	80	85
2	Subjek 2	80	85	95
3	Subjek 3	60	75	80
4	Subjek 4	55	70	75
5	Subjek 15	60	70	80
6	Subjek 6	60	75	80
7	Subjek 7	80	85	90
8	Subjek 8	70	80	90
9	Subjek 9	65	75	85
10	Subjek 10	60	70	80
Rata-rata		66,5%	76,5%	84%
Presentase kelulusan		20%	40%	90%

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan penjumlahan dan pengurangan pada tahap prasiklus, siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

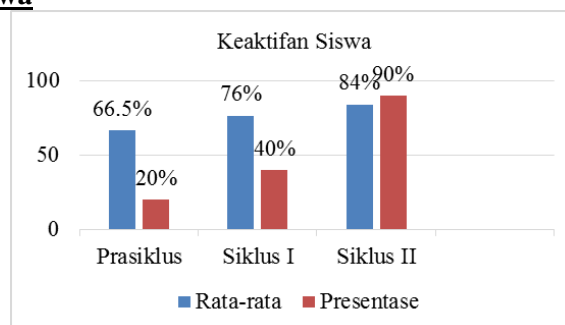
No	Nama	Hasil Belajar Siswa		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Subjek 1	60	80	90
2	Subjek 2	80	90	100
3	Subjek 3	60	70	90
4	Subjek 4	50	60	80
5	Subjek 5	40	70	80
6	Subjek 6	40	60	70
7	Subjek 7	80	90	100
8	Subjek 8	80	90	100
9	Subjek 9	50	70	80
10	Subjek 10	60	80	100
Rata-rata		60%	76%	89%
Presentase kelulusan		30%	50%	90%

Berdasarkan Tabel 3 disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata hasil belajar mencapai 60% dengan kategori “rendah” terdapat 3 siswa yang telah memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase ketuntasan 30%, setelah dilakukan penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 76% dengan kategori “cukup” terdapat 5 siswa yang telah memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase 50% dan dilanjutkan pada tahap siklus II nilai rata-rata hasil belajar mencapai 89% dikategorikan “baik” terdapat 9 siswa memenuhi indikator keberhasilan dengan presentase 90%. Karena telah terpenuhi indikator keberhasilan $\geq 80\%$ sehingga siklus tidak dilanjutkan.



Pembahasan

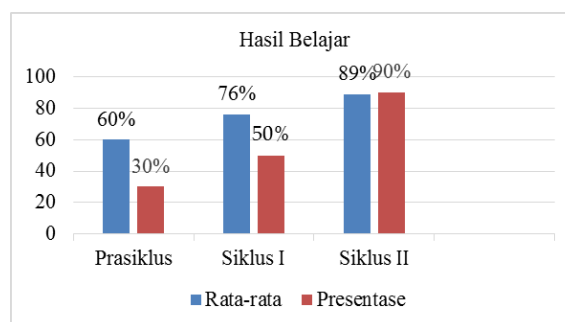
Keaktifan Belajar Siswa



Gambar 2. Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan menerapkan media ular tangga berbantuan kartu angka menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri Girijoyo pada siklus I menunjukkan presentase rata-rata keaktifan siswa 76,5% dengan kategori “cukup” dan menjadi 84% pada siklus II dengan kategori “baik”. Penggunaan media ular tangga berbantuan kartu angka memungkinkan siswa dapat belajar aktif dan berkerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tamgga berbantuan kartu angka dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil Belajar Siswa



Gambar 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada tahap siklus I mencapai presentase rata-rata 76% dengan kategori “cukup”, dan mengalami peningkatan pada tahap siklus II dengan presentase rata-rata 89% dengan kategori “baik”. Hasil belajar adalah bagian penting sebagai bukti bahawa pembelajaran telah memenuhi tujuan dari pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga berbantuan kartu angka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran upaya guru dalam menyampaikan materi dan mengkondisikan kelas dapat dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang baik. Beberapa catatan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini meliputi: masih ada yang malu bertanya dan menyampaikan sesuatu secara lisan, masih ada yang kurang memperhatikan, dan hasil belajar masih ada yang dibawah kriteria ketuntasan minimal. Upaya guru dalam hal ini yaitu dengan memberi hadiah dan mengapresiasi setiap pertanyaan dan tanggapan siswa, memberi motivasi agar lebih giat dalam belajara, dan memberikan contoh soal dari yang paling mudah hingga sulit agar siswa perlahan memahami konsep materi. Hal lainnya, penggunaan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu angka dapat diterapkan dengan baik dan siswa mampu menggunakannya dengan pendampingan guru. Penelitian tindakan menggunakan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dan dengan mepertimbangkan hasil dari tindakan maka siklus dihentikan.



PENUTUP

Data hasil analisis tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Girijoyo adalah sebagai berikut: keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang memuaskan dengan presentase 84% dikategorikan aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase rata-rata 89% dikategorikan tinggi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu angka diharapkan mampu memberikan dukungan kepada guru untuk menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Media ular tangga berbantuan kartu angka dapat membantu proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti contoh matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran ular tangga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memberikan pemahaman konsep dan membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bahrin, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
<http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/610>.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 193-203.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumawati, Y. dkk. (2018). *Tema 5: Cuaca, Buku Guru Kelas III Edisi 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1650>.
- Pamadhi, H. (2012). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saat, S. (2015). Faktor Penentu dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan). *AI-TA'DIB: Jurnal studi pendidikan*, 8 (2), 1-17.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407/392>.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suryadi. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwandi, Sarwiji. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>.
- Widowati, F. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. *Jurnal PGSD*, 2(1), 1-10.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10676>.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.