



Penggunaan Media *Crocodile Math* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas II SDN 04 Klegen

Uswatun Khasanah ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Setyaningsih, SDN 04 Klegen

✉ khasanahuswatun018@gmail.com

Abstrack:

This study is a classroom action research (CAR), which aims to improve mathematics learning outcomes in class II of SDN 04 Klegen using Crocodile Math media. The subjects in this study were class II students, totaling 14 students, consisting of 5 female students and 9 male students. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used in this study include learning outcome tests, observation, interviews, and documentation. The results of the study showed an increase in the completeness of student learning outcomes in each cycle. The completeness of student learning outcomes at the pre-cycle stage only reached 42.86%, which was then carried out in cycle 1 using crocodile math media, there was an increase in learning outcomes with a percentage of 64.29%. Further actions were carried out in cycle 2, by varying the use of crocodile math media, so that an increase in student learning outcomes reached 85.71%. In addition to increasing learning outcomes, there was an increase in student activity during the learning process. Based on these results, it can be concluded that the use of crocodile math media is effective in improving mathematics learning outcomes in class II of SDN 04 Klegen. This media is also able to create a fun and meaningful learning atmosphere for students.

Keywords: Learning outcomes, Mathematics, Comparing numbers, Crocodile math media

Abstrak:

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN 04 Klegen menggunakan media *Crocodile Math*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II, yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi tes hasil belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus, hanya mencapai 42,86%, yang kemudian dilakukan tindakan pada siklus 1 menggunakan media *crocodile math*, terjadi peningkatan hasil belajar dengan presentase 64,29%. Dilakukan tindakan lanjutan pada siklus 2, dengan memvariasi penggunaan media *crocodile math*, sehingga didapat peningkatan hasil belajar siswa mencapai 85,71%. Selain peningkatan hasil belajar, terjadi peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *crocodile math* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SDN 04 Klegen. Media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, Matematika, Membandingkan bilangan, Media *crocodile math*



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada sekolah dasar. Mata pelajaran ini sangat penting dalam membekali siswa berfikir sistematis, logis, dan analitis, sejak dini. Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi fondasi penting untuk siswa memahami dasar-dasar materi yang ada pada mata pelajaran matematika, sebelum lanjut pada tahap yang lebih tinggi atau jenjang selanjutnya.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dalam (Fahma & Purwaningrum, 2021) setiap individu siswa mengalami tahapan perkembangan intelektual yang meliputi (usia 0-1 tahun) pada tahap sensori motorik, tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun), tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan pada (usia 11 tahun keatas) adalah tahap operasional formal. Dari teori perkembangan tersebut, siswa sekolah dasar berada pada usia 7-11 tahun, pada tahap operasional konkret ini siswa berada pada tahap berpikir logis terhadap suatu situasi nyata atau objek nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran pada tahap ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, menggunakan metode dan media konkret yang mudah dipahami siswa.

Pelajaran matematika di sekolah dasar mencakup beberapa materi yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah materi membandingkan bilangan. Materi ini penting untuk dipahami siswa, karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, seperti dalam membandingkan berat benda, jumlah barang, ataupun untuk membandingkan harga suatu barang. Namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum memahami dan masih kebingungan dengan materi membandingkan bilangan. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang dilakukan secara tradisional tanpa berbantuan media pembelajaran apapun, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih banyak yang rendah atau belum dapat dikatakan tuntas. Menurut (Yanti & Fauzan, 2021) pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar menjadi fondasi awal bagi siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Pada jenjang ini, siswa mulai diperkenalkan konsep dasar seperti, bilangan, pengukuran, perbandingan, maupun operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus disajikan secara konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif dari siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ramadianti, 2021) bahwa proses belajar pada siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yakni melibatkan objek maupun peristiwa yang nyata. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang dengan konteks yang relevan, konkret, dan menyenangkan, agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan menggunakan benda-benda konkret yang dapat menunjang pembelajaran, hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Menurut (Dakhi, 2020) hasil belajar merupakan pencapaian akademik siswa yang diperoleh melalui aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, melalui tugas-tugas dan juga ujian. Biasanya hasil belajar ini digunakan sebagai tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran di kelas. Hasil belajar adalah bentuk perubahan yang dihasilkan melalui suatu proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mboa & Ajito, 2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu kecakapan yang didapatkan individu dari suatu proses belajar dalam jenjang pendidikan, yang diukur melalui evaluasi belajar. Biasanya hasil belajar ini digunakan sebagai tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SDN 04 Klegen, hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan di kelas II, masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep membandingkan bilangan, yaitu pada penggunaan tanda perbandingan lebih besar dari ($>$), lebih kecil dari ($<$), sama besar ($=$). Hal ini juga mengakibatkan ketidakaktifan siswa pada proses pembelajaran, karena merasa sulit untuk memahami materi tersebut.

Permasalahan tersebut harus dicarikan solusi yang tepat. Untuk mengatasi permasalahan dari rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi membandingkan bilangan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, dan memberikan pemahaman konsep membandingkan bilangan. Media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi permasalahan yang ada, terutama jika sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu visual yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu sarana yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar untuk menginformasikan kepada siswa mengenai materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik. Selain itu menurut (Sapriyah, 2019) segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, merupakan pengertian media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu semua jenis alat, perangkat, atau sumber yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pengajaran untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep, menarik perhatian mereka, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, materi membandingkan bilangan adalah media *Crocodile Math*. Media *Crocodile Math* merupakan media visual yang berbentuk mulut buaya, yang dapat terbuka ke kanan dan ke kiri untuk membandingkan bilangan. Penggambaran mulut buaya yang dapat terbuka tersebut dapat menunjukkan tanda pembandingan bilangan, yaitu lebih besar dari ($>$), lebih kecil dari ($<$), dan sama besar ($=$). Media *crocodile math* ini dapat dilihat, diraba, dan digunakan secara langsung oleh siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi membandingkan bilangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Media *Crocodile Math* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II SDN 04 Klegen”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar matematika di kelas II menggunakan media *crocodile math*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Klegen Kota Madiun yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah kelas II SDN 04 Klegen, yang berjumlah 14 siswa. Terdiri dari 9 siswa laki-laki, dan 5 siswa Perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa berdasarkan nilai evaluasi, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dan partisipasi siswa selama sesi pembelajaran. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilaksanakan oleh guru di ruang kelas mereka sendiri, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart, dilakukan dalam 2 siklus dengan langkah-langkah tiap siklus meliputi: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan dan 4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti meliputi, tes tulis, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes tulis digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa soal-soal evaluasi yang diberikan setiap akhir siklus. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan guru. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa, hasil tes, dan catatan-catatan dalam pelaksanaan tindakan. Indikator kinerja pada penelitian ini, yaitu setidaknya 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 pada tes hasil belajar setelah pelaksanaan tindakan di akhir siklus

Analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crocodile Math* pada mata pelajaran matematika materi membandingkan bilangan. Kemudian analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa setelah dilakukannya tindakan yaitu menggunakan media *Crocodile Math* dalam pembelajaran, dengan menganalisis ketuntasan klasikal menggunakan rumus adaptasi dari (Wulan, Sugiarti, & Manggiasih, 2023) sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} : \frac{\text{Banyaknya peserta didik tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan di kelas II SDN 04 Klegen menggunakan media konkret *Crocodile Math*. Media *Crocodile Math* merupakan media visual yang digambarkan atau berbentuk mulut buaya yang dapat terbuka untuk membandingkan bilangan. Penggambaran mulut buaya yang dapat terbuka tersebut dapat menunjukkan tanda pembandingan bilangan, yaitu lebih besar dari (>), lebih kecil dari (<), dan sama besar (=). Mulut buaya tersebut berada ditengah, yang kanan dan kirinya diberikan tempat untuk menuliskan atau menempelkan angka-angka bilangan pembandingan. Berikut adalah gambar media *crocodile math* yang peneliti gunakan.



GAMBAR 1. Media *Crocodile Math*

Media *crocodile math* ini dapat dilihat, diraba, dan digunakan secara langsung oleh siswa, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi membandingkan bilangan. Dalam penelitian ini, langkah-langkah tiap siklus meliputi perencanaan, 1) Perencanaan, yaitu peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, media *crocodile math*, dan soal evaluasi, serta menyusun lembar observasi. 2) Pelaksanaan tindakan, yakni Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang modul ajar yang telah disusun pada tahap perencanaan 3) Pengamatan, yaitu mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mencatat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang dilakukan dan 4) Refleksi, yakni melakukan analisis terhadap hasil evaluasi dan observasi, serta menentukan tindak lanjut

untuk siklus berikutnya, apabila hasil yang didapat belum sesuai dengan harapan. Berikut adalah hasil belajar siswa, yang diperoleh dari tindakan siklus yang telah peneliti lakukan.

TABEL 1. *Hasil belajar siswa*

Siklus	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Presentase ketuntasan
Pra siklus	6	8	42,86%
Siklus 1	9	5	64,29 %
Siklus 2	12	2	85,71 %

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dapat dilihat hasil belajar siswa dari pra siklus hingga dilakukannya tindakan sampai pada siklus 2. Hasil belajar pra siklus, diperoleh berdasarkan data nilai matematika siswa kelas II materi membandingkan bilangan yang dimiliki wali kelas II. Analisis data menunjukkan bahwa, dari 14 siswa kelas II, yang sudah tuntas sebanyak hanya 6 siswa, dengan presentase 42,86%. Terdapat 8 siswa yang belum mencapai KKM atau belum tuntas. Jika dilihat dari presentase ketuntasan masih dibawah batas ketuntasan klasikal, yaitu minimal 80%. Hal ini menunjukkan hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan di kelas II SDN 04 Klegen, masih tergolong rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dengan menggunakan media konkret Crocodile Math, didapatkan hasil belajar siswa kelas II yaitu sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bantuan media Crocodile Math, yaitu meningkat dari jumlah siswa yang tuntas pada pra-siklus hanya 6 siswa, meningkat menjadi 9 siswa pada siklus 1, dengan presentase 64,29%. Tidak hanya peningkatan hasil belajar, tetapi juga keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa terlihat lebih antusias dalam belajar menggunakan media Crocodile Math, dan juga dalam kegiatan berdiskusi kelompok. Namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan berdiskusi, kurang percaya diri ketika diminta untuk maju menggunakan media Crocodile Math, dan juga masih kebingungan dalam menggunakan tanda membandingkan bilangan, sehingga terdapat 5 siswa belum tuntas. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan lebih lanjut, yaitu pada siklus 2.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 ini, terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media crocodile math yang divariasi. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa, yaitu siswa yang tuntas dalam pembelajaran siklus 2 ini, sejumlah 12 siswa, dengan presentase ketuntasan klasikal mencapai 85,71%. Siswa dalam pembelajaran Siklus 2 ini, juga meningkat keaktifannya yang dapat dilihat dari antusias siswa saat penggunaan media Crocodile Math, untuk memberikan pertanyaan kepada siswa lainnya, menggunakan kartu angka yang telah disediakan. Selain itu pada saat melakukan kegiatan games dan tournament secara berkelompok, semua siswa tampak senang dan bersemangat, serta berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan membandingkan bilangan secara bergantian melewati rintangan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan melalui penggunaan media *crocodile math* bagi siswa kelas II SDN 04 Klegen. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan hasil sesuai yang diharapkan, yaitu presentase ketuntasan siswa dalam belajar meningkat dari siklus ke siklus. Berikut adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas II mata pelajaran matematika materi membandingkan bilangan menggunakan bantuan media konkret *Crocodile Math*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra-siklus ke siklus 1, dan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada tahap pra-siklus ketuntasan hasil belajar siswa pada materi membandingkan bilangan hanya mencapai 42,86%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep membandingkan bilangan dengan baik. Sehingga perlu diadakan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, yaitu pembelajaran menggunakan bantuan media konkret *Crocodile Math*, ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 64,29%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret *Crocodile Math* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, dan juga keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan, maka tindakan dilanjutkan pada siklus 2 dengan beberapa perbaikan, seperti memvariasi penggunaan media *Crocodile Math* menggunakan kartu angka, menambahkan video pembelajaran, dan juga menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan dan turnamen kelompok. Hasil pada siklus 2 yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa secara signifikan yaitu dengan presentase 85,71%, yang berarti telah melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM. Selain peningkatan hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias untuk terlibat dalam pembelajaran.

Hasil pembahasan diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dhuhita, Mujiyanto, & Hidayati, 2023) yang berjudul “Implementasi media *Crocodile Math* untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan partisipasi peserta didik kelas 1 SD”, diperoleh hasil belajar dari 35 siswa, yang tuntas pada siklus 1 yaitu 19 siswa dengan presentase kurang dari 85% yang tuntas. Kemudian pada siklus 2 terdapat 24 siswa yang tuntas dengan presentase 69%. Pada siklus 3, sebanyak 30 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas, dengan presentase ketuntasan 86%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa dengan menggunakan media *crocodile math* di kelas 1 SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media *Crocodile Math* dalam mata pelajaran matematika materi membandingkan bilangan di kelas II SDN 04 Klegen, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya terlihat dari segi kognitifnya saja, tetapi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Siswa lebih percaya diri dalam menjawab soal, antusias dalam menggunakan media konkret *Crocodile Math*, dan juga bersemangat dalam mengikuti kegiatan games dan turnamen kelompok. Penggunaan media konkret yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya, yaitu diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, untuk mengetahui efektivitas media *Crocodile Math*, secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wulandari , A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development* , 468-470.
- Dhuhita, A. R., Mujiyanto, G., & Hidayati , R. (2023). Implementasi media Crocodile Math untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan partisipasi peserta didik kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 48-54.
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 31-42.
- Mboa , M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education* , 12296-12301 .
- Ramadiani , A. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMATIKA*, 93-98.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* , 470 - 477 .
- Wulan, R. A., Sugiarti, & Manggiasih, N. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Media TASAKU (Studi di Sekolah Dasar Negeri Mojorejo 01 Kota Batu, Jawa Timur). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar-Menengah Tinggi*, 367-375.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 6367 - 6377 .