

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MENGGUNAKAN KUIS INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI SD NEGERI 101771 TEMBUNG

Sindi Fadila¹, Fita Fitriah², Nurhafni³, Mariana⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan, Jl Garu II A No 39, Sumatera Utara, Indonesia

Email: fitafitriahumnaw@gmail.com

Article History

Received: 01-12-2024

Revision: 11-12-2024

Accepted: 13-12-2024

Published: 15-12-2024

Abstract. This research began with the learning conditions that occurred at SD Negeri 101771 Tembung which requires students to be responsible for their learning outcomes, with learning that is always monotonous to package books, new innovations are needed in carrying out creative learning with a problem-based learning model. This research aims to improve student learning outcomes through technology-based interactive quiz media, namely using a Wordwall application with a based learning model. This research was carried out in class VI A SD Negeri 101771 Tembung which was carried out in August 2024 with a research object of 32 students. The research was carried out with as many as 2 (two) cycles and 1 (one) cycle consisting of 1 (one) meeting. The results of the study concluded that learning with the problem-based learning method assisted by technology-based interactive quizzes has a positive impact on improving student learning outcomes, characterized by the completeness of student learning in the second cycle. This increase is due to students' interest in using interactive quiz media and raising their sense of competition in achieving maximum learning outcomes. The application of this quiz method can increase students' motivation and enthusiasm for learning which has an impact on improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Interactive Quizzes, Wordwall

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi kondisi pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 101771 Tembung yang menuntut siswa untuk bertanggung jawab terhadap hasil belajar mereka, dengan pembelajaran yang selalu monoton terhadap buku paket maka perlu inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dengan model pembelajaran *problem based learning*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media kuis interaktif berbasis teknologi yaitu menggunakan aplikasi Wordwall dengan model problem based learning. Penelitian ini dilakukan di kelas VI A SD Negeri 101771 Tembung dengan objek penelitian sebanyak 32 siswa. Penelitian dilakukan dengan sebanyak 2 (dua) siklus dan 1 (satu) siklus terdiri dari 1 (satu) pertemuan. Teknik pengumpulan data yaitu, observasi, tes, dan wawancara. Analisis data seluruh penelitian dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *problem based learning* berbantuan kuis interaktif berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus ke II. Peningkatan ini disebabkan oleh ketertarikan siswa menggunakan media kuis interaktif serta memunculkan rasa persaingan mereka dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Penerapan metode kuis ini mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kuis interaktif, Wordwall

How to Cite: Fadila, S., Fitriah, F., Nurhafni., & Mariana. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model *Problem Based Learning (PBL)* Menggunakan Kuis Interaktif Mata Pelajaran IPAS Kelas VI SD Negeri 101771 Tembung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 7976-7984. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2378>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat Perkembangan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Fitriyani et al., 2020). Oleh karena itu keberhasilan kegiatan belajar mengajar serta faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan siswa harus dapat diperhatikan, mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan perilaku siswa sebagai hasil sebuah pengajaran. Perilaku siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar dapat menggambarkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran itu. Ketertarikan siswa inilah yang akan meningkatkan hasil belajar siswa (Mayasari et al., 2016).

Salah satu ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar adalah dengan mengintegrasikan teknologi, pengintegrasian teknologi ini juga mengacu pada penyesuaian pendidikan abad 21. Perkembangan yang cepat dalam teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pendidikan (Wulandari & Mudinillah, 2022). Di dunia pendidikan, kita diharapkan untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini menjadi faktor penentu dalam kesuksesan proses belajar mengajar di sekolah, karena membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dan sebaliknya. Selain itu, alat bantu pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik (Prananda et al., 2020).

Menurut Pamungkas (2020), seorang guru harus terus melakukan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan secara berkelanjutan untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses belajar mengajar. Guru yang berperan sebagai pembelajar harus bersedia untuk terus belajar, mengembangkan diri, dan berinovasi agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Guru perlu mempelajari dan mencoba berbagai teknik mengajar yang belum dikuasai, serta menguji berbagai teknik mengajar dan media pembelajaran untuk menemukan yang paling cocok dan efektif bagi peserta didik. Selain itu, guru juga perlu selalu mengikuti perkembangan teknologi saat ini dan menguasai aplikasi-aplikasi yang relevan agar

dapat mempertahankan minat peserta didik. Sejalan dengan pandangan Dian et al. (2020), profesionalitas seorang pengajar dapat diukur dari tingginya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau komputer sebagai upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik di Kelas VI A SD Negeri 101771 Tembung ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS pemahaman siswa terhadap konsep ini masih perlu perhatian lebih lanjut. Ketidakantusiasan siswa dalam merespon pertanyaan pertanyaan dari guru mengenai materi tersebut mengindikasikan rendahkan pemahaman mereka. Metode pengajaran umum yang sering digunakan seperti ceramah, dan pengerjaan soal soal dari buku tema, tampaknya tidak cukup menarik bagi siswa dan menimbulkan rasa jenuh. Kurangnya penggunaan pendekatan pembelajaran kreatif oleh guru juga sangat berperan dalam situasi seperti ini. Hal ini tampak dalam ketidakfokusan siswa selama proses pembelajaran yang terkadang bermain, dan berbicara bersama teman di dekatnya. Untuk mengatasi situasi ini, Sangat diajurkan guru untuk mengadopsi mode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pendekatan kreatif seperti penugasan, permainan edukatif, diskusi kelompok, atau kegiatan praktis dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran (Maulidia et al., 2023). Dengan demikian diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang di pelajari dan juga berdampak positif terhadap hasil belajar (Intan et al., 202).

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi ini menggunakan model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan opsi yang menarik dalam proses pembelajaran (Setyawan et al., 2020). Pendekatan ini tidak hanya memahami konsep ilmiah melainkan menerapkan dalam situasi nyata. Merangsang peserta didik dan meningkatkan keaktifannya dalam menyelesaikan masalah. Untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik juga perlu bantuan kuis interaktif yang membuat siswa tidak bosan dalam menerapkan kuis yang konvensional seperti biasa (Kiabeni et al., 2021).

Kuis adalah sebuah permainan singkat yang digunakan dalam konteks pendidikan dan aktivitas permainan lainnya. Ini digunakan sebagai alat untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui serangkaian pertanyaan. Di sisi lain, kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Media interaktif, dalam hal ini, adalah alat yang dilengkapi dengan kontrol yang

dapat dioperasikan oleh pengguna, memungkinkan mereka untuk memilih langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka.

Pemilihan aplikasi Wordwall dalam pembuatan media kuis dipilih karena aplikasi ini sering digunakan dalam presentasi materi pelajaran. Namun, hingga saat ini, guru pamong SD Negeri 101771 Tembung belum pernah menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Keputusan ini didasarkan pada fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini yang dapat meningkatkan tampilan media pembelajaran, Membuatnya lebih menarik, dan memberikan nuansa yang berbeda saat memberikan tugas kepada siswa. Hal ini berbeda dari praktik biasa guru yang sering memberikan tugas yang harus dikerjakan di buku latihan tanpa menggunakan media digital. Selain itu fitur-fitur dari aplikasi Wordwall memuat berbagai jenis game edukatif yang bisa di atur dengan menginput pertanyaan- pertanyaan yang diinginkan oleh guru, sehingga dalam mengerjakan kuis tersebut peserta didik tidak bosan dan merasa sementara bermain game, layaknya permainan- permainan s yang sering di lakukan, namun dalam permainan ini mereka mendapatkan pengetahuan tentang materi IPAS Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model problem based learning (PBL) menggunakan kuis interaktif mata pelajaran IPAS kelas VI SD Negeri 101771 Tembung.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dimana menurut Dwi (2017) PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik praktik kependidikan. Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian tindakan dikelas yang di rancang dan dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah masalah yang di temukan dikelas dengan cara merancang, melaksakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus. Subjek penelitian adalah siswa siswi kelas VI SD Negeri 101771 Tembung pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dua siklus, dimulai dengan tahap pra siklus sebagai langkah awal, pra siklus melibatkan wawancara dengan guru kelas, dan siswa kelas VI SD Negeri 101771 Tembung. Data dari pra siklus ini dapat digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus pertama yang hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas. Data dikumpulkan melalui metode tes, observasi dan juga wawancara, Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS

melalui penerapan model PBL dan Kuis Interaktif dengan ketuntasan belajar setidaknya mencapai nilai 78. Seluruh data penelitian ini dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Hasil Penelitian

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penting untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan mengikuti pedoman yang sesuai. Setiap individu memiliki metode atau pedoman belajar yang berbeda, dan satu cara yang efektif untuk seorang siswa mungkin tidak cocok untuk siswa lainnya. Hal ini disebabkan oleh perbedaan dalam kemampuan, kecepatan, dan respons terhadap materi pelajaran yang dimiliki oleh setiap individu. Oleh karena itu, tidak ada panduan yang kaku yang harus diikuti oleh setiap siswa dalam proses belajar mereka. Namun, yang paling menentukan kesuksesan belajar adalah usaha dan dedikasi dari siswa itu sendiri. Untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, diperlukan kebiasaan belajar yang efektif.

Analisis Data Penelitian Per Siklus

Hasil belajar siswa di kelas VI IPAS VI SD Negeri 101771 Tembung, masih tergolong rendah, meskipun sudah ada sebagian kecil dari jumlah mereka yang memiliki hasil belajar dengan nilai yang tinggi. Dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru sejarah. Pada penelitian ini menggunakan 2 siklus pembelajaran untuk menguji tingkat hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media kuis berbasis teknologi.

Siklus 1

- Tahap perencanaan; Tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, soal tes formatif dan alat pendukung lainnya
- Tahap kegiatan pelaksanaan; Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1, peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberikan tes I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Tabel 1. Nilai tes formatif pada siklus I

Capaian Hasil Belajar	Nilai Rata-Rata	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
≥ 78	78,78	18	56,25	Tuntas
< 78		14	43,75	Tidak Tuntas
Jumlah		32	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan nilai rata-rata tes formatif sebesar 32 siswa sebanyak 18 siswa mencapai nilai ketuntasan sementara itu 14 siswa tidak tuntas hal tersebut membuktikan bahwa rata-rata presentase ketuntasan siswa masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum pernah menggunakan media kuis interaktif berbasis teknologi.

- Refleksi; pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode kuis berbasis teknologi. Pada tahap ini didapatkan kesimpulan bahwa guru sudah mengajar dengan baik meskipun masih ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan, selain itu penerapan media kuis wordwall masih baru bagi siswa sehingga dalam pengerjaannya masih ada yang bertanya pada saat kuis berlangsung. Refleksi ini akan dijadikan acuan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Siklus II

- Tahap perencanaan; tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat pendukung lainnya
- Tahap pelaksanaan; pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1 dilaksanakan dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan dan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I, sehingga kekurangan pada siklus satu dapat menjadi pembelajaran pada siklus II.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberikan tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Tabel 2. Nilai tes formatif pada siklus II

Capaian Hasil Belajar	Nilai Rata-Rata	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
≥ 78	83,84	27	84,375	Tuntas
< 78		5	15,625	Tidak Tuntas
Jumlah		32	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai rata-rata hasil tes formatif II sebanyak 84,44 dan sebanyak 27 siswa telah mencapai ketuntasan dan 5 siswa belum tuntas. Maka secara klasikal ketuntasan yang diperoleh mencapai 86 % (termasuk kategori tuntas). Hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I

- Refleksi; pada tahap ini akan dikaji apa yang terlaksana dengan baik dan yang masih kurang. Dari data- data diatas diperoleh informasi bahwa (1) penggunaan media kuis berbasis teknologi meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berpengaruh pada keaktifan dalam proses pembelajaran, selain itu, (2) adanya rasa persaingan antar siswa untuk mendapatkan hasil terbaik pada kuis tersebut, (3) ketertarikan siswa menggunakan media kuis Wordwall membuat mereka serius memperhatikan pembelajara, dan (4) dalam menggunakan kuis Wordwall ini siswa merasa senang dan santai.

DISKUSI

Ketuntasan Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan metode kuis melalui aplikasi Wordwall memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada semangat belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa



Gambar 2. Grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa

Keefektifan Media Kuis Wordwall

Melalui kuis Wordwall menunjukkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar karena tertarik dengan bentuk tes yang di tawarkan, sehingga memunculkan keinginan mereka dalam memperhatikan materi serta memunculkan rasa persaingan mereka dalam mendapatkan hasil

belajar yang maksimal, penggunaan kuis Wordwall ini membuat siswa merasa tertantang dalam menyelesaikan bentuk permainan di dalamnya.

Aktivitas Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dapat dikategorikan aktif, karena sebelum pembelajaran dimulai guru sudah menyampaikan bahwa diakhir pembelajaran akan diadakan kuis berbasis teknologi dalam hal ini menggunakan aplikasi Wordwall, sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Prolem Based Learning berbantuan media kuis interaktif berbasis teknologi melalui aplikasi Wordwall yang diterapkan pada kelas VI SD Negeri 101771 Tembung berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terbukti dari peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang mampu menyelesaikan tugas dan mendapatkan nilai di atas KKM dari tahap siklus I ke siklus II. Pada awalnya 18 Siswa yang berhasil menyelesaikan tugas. Kemudian pada siklus II jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya mencapai 27 siswa yang dianggap sangat baik. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model PBL berdampak positif dalam pencapaian belajar siswa. Dan Juga Media kuis interaktif berbasis teknologi cocok di gunakan pada pendidikan abad 21 ini mengingat ketertarikan peserta didik terhadap media digital sehingga membuat hasil belajar peserta didik meningkat

REFERENSI

- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian*. Satuan Pendidikan Praktik: Rineka Cipta Fitriyani, Y., Gunawan, A., & Lestari, M. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Cooperative Script, Artikulasi dan Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 129–139. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.10971>
- Intan, I., Dermawan, D., & Zulmaizar, Muh. M. (2021). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Ppkn Melalui Metode Debat Di Sma Negeri 1 Campalagian. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 3(2), 606. <https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2407>
- Kiabeni, Y. Y., Kanca, I. N., & Artanayasa, I. W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 260. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35626>
- Kirana, T. R. (2023). Peningkatan hasil belajar model problem based learning berbantuan kuis interaktif art pada kelas IV SDN tloomas 2 malang. *Pendas : jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8 (1), 61112-6121.

- Kusuma, Y. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning di sekolah dasae. *Basiceda*, 4 (4),1460-1467.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Octaviani, A. M. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan media Word wolll untuk meninkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Grudo Ngawi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8 (1), 6752-6760.
- Pertiwi, N. &. (2008). Penerapan model problem based learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar mataematika. *Pendidikan*, 201-205.
- Purwanto, N. (201). Tujuan Pendidikan dan hasil belajar. *Teknodik*, 146-164Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 304. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>
- Setyawan, A., Aznam, N., Paidi, P., & Citrawati, T. (2020). Influence of the use of technology through problem based learning and Inkuiri models are leading to scientific communication students class VII. *Journal of Technology and Science Education*, 10(2), 190. <https://doi.org/10.3926/jotse.962>
- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>