

Received	: 2 Desember 2024
Revised	: 9 Desember 2024
Accepted	: 19 Desember 2024
Published	: 20 Desember 2024

The Influence of Animated Drama Gadget Media (Gadram) on Writing Skills Learning for Class XI MAN 20 Jakarta

¹⁾Mila Permatasari, ²⁾Reni Nur Eriyani, ³⁾Etsa Purbarani

^{1, 2, 3)} Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: ¹⁾milapermatasari_1201620032@mhs.unj.ac.id, ²⁾reni_eryani@unj.ac.id, ³⁾etsapurbarani@unj.ac.id

Abstract

This study aims to describe how the planning, implementation, and assessment of learning carried out by teachers in learning to write drama texts. In the world of education, measurements consist of two types, namely tests and non-tests. This study aims to provide the influence of Gawai Drama learning media on drama learning for class XI MAN 20 Jakarta. This study uses a quantitative method. The population of this study were students of Control class XI MIPA 1 MAN 20 Jakarta totaling 36 students and students of Experiment class XI MIPA 2 MAN 20 Jakarta totaling 36 students. The research method used in this study is an experimental method with a randomized control-group pre-test post-test design technique. The instrument in this study is a table of drama text writing skills. The sample of this study was class XI MIPA 2 even semester of the 2023/2024 academic year. The research data collection techniques were observation, tests, and documentation.

Keywords: drama text, assessment, instruments, writing skills, statistics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks drama. Dalam dunia pendidikan, pengukuran terdiri atas dua macam, yakni tes dan nontes. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengaruh media pembelajaran Gawai Drama pada pembelajaran drama kelas XI MAN 20 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini merupakan siswa kelas Kontrol XI MIPA 1 MAN 20 Jakarta berjumlah 36 siswa dan siswa kelas Eksperimen XI MIPA 2 MAN 20 Jakarta berjumlah 36 siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan teknik randomized control-group pre-test post-test design. Instrumen dalam penelitian ini adalah tabel keterampilan menulis teks

drama. Sampel dari penelitian ini ialah kelas XI MIPA 2 semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data penelitian adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Kata kunci: teks drama, penilaian, instrumen, keterampilan menulis, statistik

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari bidang studi. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan generasi masa depan bangsa yang memiliki tiga kompetensi utama yaitu berkarakter, berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah dengan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi (Peto, 2022). Mengingat pentingnya bahasa dalam dunia pendidikan, maka di sekolah diterapkan pelajaran bahasa, salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan formal, baik itu sekolah dasar, sekolah menengah maupun perguruan tinggi (Arista & Putra, 2019). Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi tidak pernah dapat berdiri sendiri, satu sama lain saling berkaitan dan saling (Dalman, 2018). Pembelajaran tersebut meliputi keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Marini et al., 2020).

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Sri Wardani et al., 2019). Menulis adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikan bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami dan dimengerti oleh orang lain (Nuratikah, 2018). Menulis termasuk salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya merupakan keterampilan yang memproduksi atau menghasilkan tulisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa menulis itu memang sesuatu yang tidak mudah karena memerlukan kreativitas dan pengetahuan atau apresiasi yang lebih (Rizkia, 2014). Menulis menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keterberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan beradaptasi dengan perkembangan yang semakin pesat (Hariyanti Ningsih & Winarni, 2019).

Drama bertujuan untuk memberikan gambaran kehidupan yang berisi konflik dan tingkat emosi yang tinggi atau lemah, serta ditampilkan lewat lakuan dan dialog (BADELAH, 2021). Menurut Jakob Sumardja dan Saini K.M (dalam Hartono & Asiyah, 2019) teks drama adalah karangan yang memuat cerita, lakon,

atau karya sastra dalam format dialog/percakapan yang mengangkat konflik-konflik kehidupan manusia. Teks drama memuat nama-nama tokoh dalam cerita, apa yang diucapkannya, dan kondisi panggung yang diperlukan. Beberapa juga menyertakan deskripsi pakaian, lampu, dan suara (bersama dengan musik).

Kesulitan belajar menunjuk pada sekelompok kesulitan yang dimanifestasikan dalam bentuk kesulitan yang nyata dalam kemahiran dan penggunaan kemampuan mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, dan menalar (Yeni, 2015). Pada era modern saat ini banyak peserta didik dalam melakukan kegiatan menulis banyak mengalami kesulitan, di antaranya adalah termasuk menentukan tema, tokoh, dialog, dan tema. Tidak seperti jenis karya sastra lainnya, skrip drama memiliki tokoh, dialog, dan instruksi untuk akting, latar, dan teknik yang digunakan. Siswa biasanya mengalami kesulitan dengan tema, cara menulis, menemukan watak, tokoh, menggambarkan situasi, dan menulis prolog dan epilog drama serta dialog antar tokoh. Pembelajaran menulis teks drama di antaranya memunculkan berbagai permasalahan, yaitu kesulitan siswa dalam memulai proses menulis, mengembangkan kata hingga menjadi kalimat yang tepat, dan menulis sering dianggap sebagai hal yang sulit dan membosankan oleh siswa (Supini et al., 2021).

Untuk mengatasi kendala yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis teks drama serta kendala lainnya, khususnya penggunaan media pembelajaran yang masih minim diperlukan bahan ajar yang dikemas di dalam media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Padahal di era digital bukan hanya memudahkan dari segi komunikasi, namun aktivitas lainnya seperti pembelajaran (Rizkia & Maria, 2024). Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang ingin disampaikan dan menyelesaikan kendala. Peran teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga kesejahteraan negara pun turut maju. Beberapa peran teknologi dalam bidang pendidikan yaitu sebagai infrastruktur pembelajaran, sebagai bahan ajar, media pembelajaran dan lain sebagainya (Handayani et al., 2023).

Uraian permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti pada artikel ini untuk menggunakan media *Gawai Drama Animasi* dalam satu pelaksanaan pembelajaran dan memperhatikan unsur-unsur yang terdapat dalam Teks Drama. Hal tersebut yang menjadikan kebaruan topik dan keunggulan dari penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh media *Gawai Drama Animasi* terhadap keterampilan menulis teks drama kelas XI. Dari uraian tujuan dan kebaruan penelitian, maka diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan berbagai kontribusi, yaitu: (1) Melalui penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat menguatkan teori-teori tentang menulis, khususnya bidang pendidikan yakni mata pelajaran bahasa Indonesia pada Keterampilan menulis teks

drama, (2) memberikan alternatif dalam pembelajaran Teks Drama untuk mendukung keberhasilan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis teks drama dan juga dapat memberikan inspirasi bagi guru Bahasa Indonesia dalam pembelajaran teks drama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai dengan menggunakan prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (Ali, 2022). Pendekatan penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini metode atau desainnya menggunakan rancangan penelitian *Tes awal -Tes akhir Control Group Design*. *Tes awal -Tes akhir Control Group Design*

menggunakan 1 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen. kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan menggunakan *Gawai Drama Animasi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI MAN 20 Jakarta, diperoleh data hasil tes menulis teks drama yang dilaksanakan di kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, diberikan perlakuan dengan media *gawai drama animasi* teks drama. Jumlah sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebanyak 36 siswa. Data penelitian yang didapatkan berupa tes menulis teks drama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa media *Gawai Drama animasi* teks drama. Deskripsi data bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data penelitian. Data yang disajikan adalah data mentah yang diolah dengan teknik statistik berupa nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai terbanyak (*modus*), standar deviasi, rentang skor, distribusi frekuensi, dan histogram/poligon. Berikut adalah hasilnya:

Tabel Nilai Tes awal Kelas Eksperimen

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Modus	Median	Varians	Standar Deviasi
36	30	58	45	45	45	32	5.55

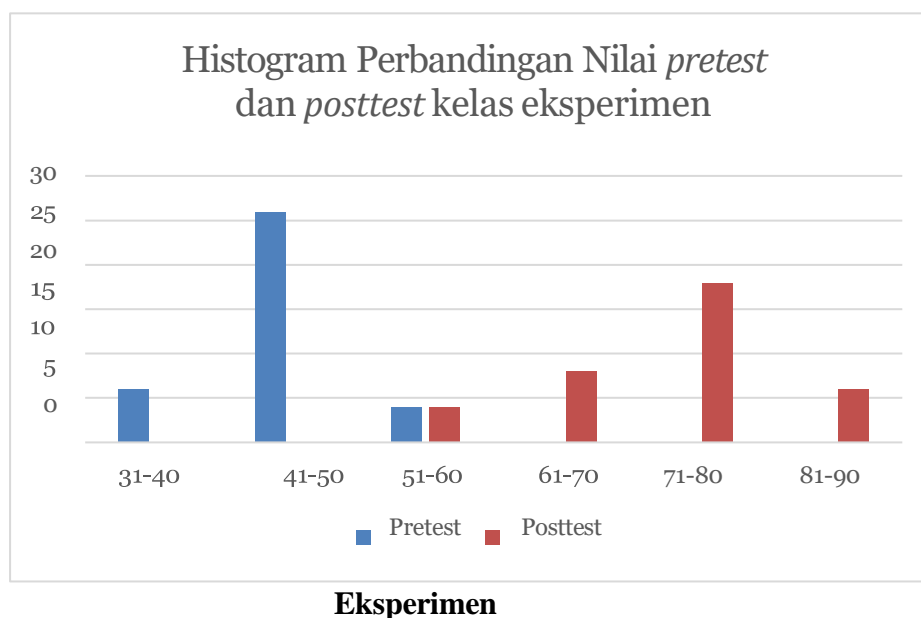
Tabel Nilai Tes akhir Kelas Eksperimen

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Modus	Median	Varians	Standar Deviasi
36	53	90	74	73	73	75	8.53

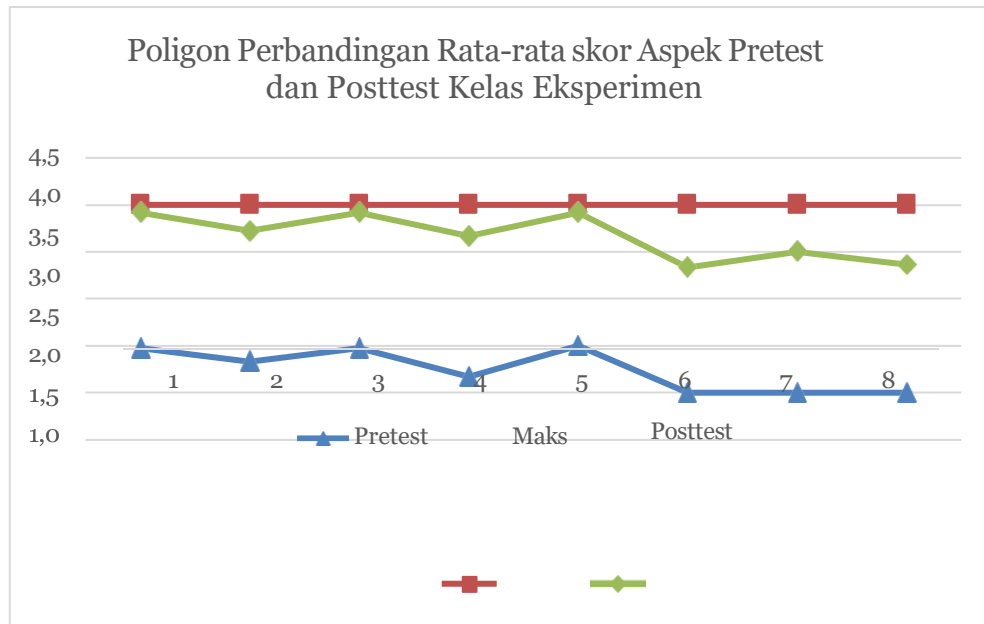
Tabel Perbandingan Nilai Tes awal dan Tes akhir Kelas Eksperimen

N	Tes awal			Tes akhir		
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean
36	30	58	45.08	53	90	73.61

Grafik Histogram Perbandingan Nilai Tes awal dan Tes akhir Kelas



Grafik Poligon Perbandingan Rata-rata Skor Aspek *Tes awal* dan *Tes akhir*



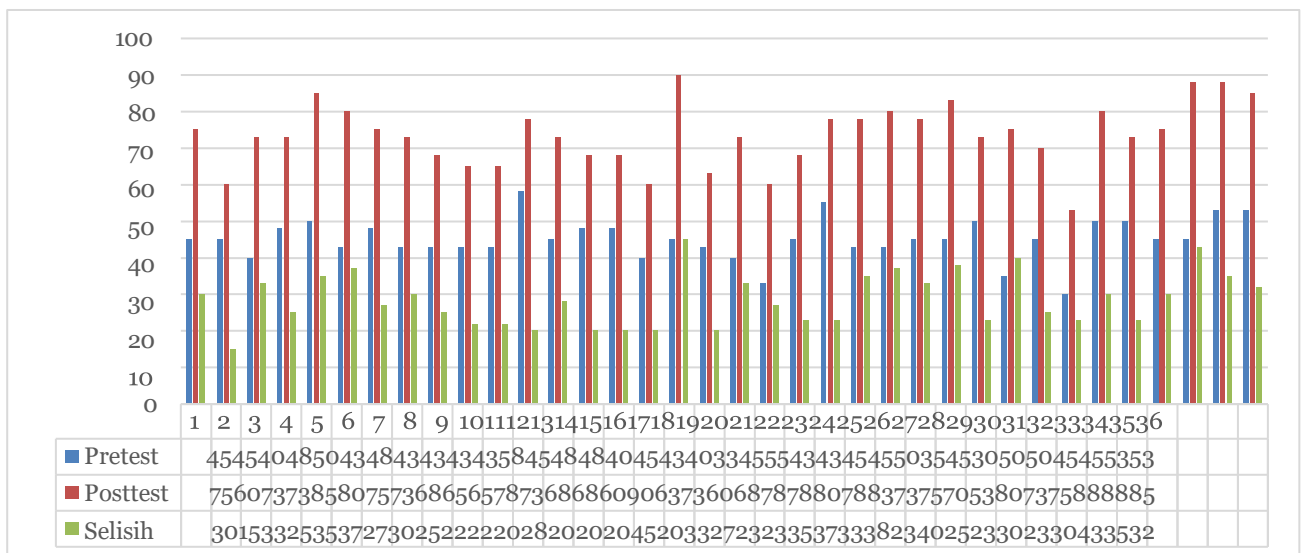
1. Pada aspek tokoh/penokohan nilai pada *tes awal* adalah 2.5 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.9
2. Pada aspek latar/setting nilai pada *tes awal* adalah 2.3 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.7
3. Pada aspek alur dan konflik nilai pada *tes awal* adalah 2.5 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.9
4. Pada aspek tema nilai pada *tes awal* adalah 2.2 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.7
5. Pada aspek dialog nilai pada *tes awal* adalah 2.5 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.9
6. Pada aspek teks samping nilai pada *tes awal* adalah 2.3 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.9
7. Pada aspek amanat nilai pada *tes awal* adalah 2.0 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.5
8. Pada aspek penulisan nilai pada *tes awal* adalah 2.0 lalu untuk nilai *tes akhir* nya 3.4

Dari grafik di atas, terlihat kenaikan pada masing-masing aspek keterampilan menulis teks drama kelas eksperimen. Rata-rata skor pada masing-masing aspek meningkat pada saat *tes akhir* dibandingkan pada saat *tes awal*. Kenaikan ini dipengaruhi oleh penggunaan media *gawai drama video animasi*

selama pembelajaran teks drama pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai tes awal dan tes akhir adalah sebagai berikut: 1) aspek unsur tokoh/penokohan pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,5, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,9 ; 2) aspek unsur latar/setting pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,3, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,7; 3) aspek alur dan konflik pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,5, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,9 ; 4) aspek unsur tema pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,2, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,7 ; 5) aspek unsur dialog pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,5, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,9 ; 6) aspek unsur teks samping pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,0, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,3 ; 7) aspek unsur amanat pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,0, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,5 ; 8) aspek unsur penulisan pada saat tes awal mendapatkan rata-rata 2,0, kemudian pada saat tes akhir mendapatkan rata-rata 3,4.

Pada aspek keterampilan menulis teks drama kelas eksperimen mengalami kenaikan, tidak terdapat aspek yang mengalami penurunan. Aspek yang mengalami kenaikan tertinggi adalah tema dan amanat sebesar 1,5, dan kenaikan tertinggi kedua diikuti adalah pada Aspek tokoh/penokohan, latar/setting, alur dan konflik, dan penulisan sebesar 1,4. Kenaikan terendah pada aspek teks samping dengan kenaikan sebesar 1,3, Kenaikan ini dipengaruhi penggunaan media gawai drama video animasi selama pembelajaran teks drama kelas eksperimen.

Rentang nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dapat diperjelas melalui histogram perbandingan nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen berikut ini.



Grafik Histogram Perbandingan Nilai Tes awal dan Tes akhir Kelas Eksperimen

Tabel Hasil Uji Normalitas Tes awal dan Tes akhir Kelas Eksperimen

Variabel	N	L hitung	L tabel	Kesimpulan
Tes awal	36	0.08	0.142	Normal
Tes akhir	36	0.102	0.142	Normal

Tabel Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F hitung	F tabel	Keterangan
<i>Tes awal dan Tes Akhir</i>	1,06	1,75	Homogen = Terima H_0

Tabel Perhitungan Uji-t

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
16.58	1.666	Signifikan

Melalui deskripsi data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Gawai Drama* Video Animasi pada keterampilan menulis teks drama dianggap berhasil dalam penelitian ini. Hal ini didukung oleh rata-rata nilai *tes akhir* lebih besar daripada rata-rata nilai *tes awal* siswa kelas eksperimen.

Adanya pengaruh media *Gawai Drama* Video Animasi terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Siswa lebih mudah untuk membuat garis dasar cerita yang dapat dikembangkan menjadi teks drama
2. Mempermudah siswa untuk menuliskan teks drama sesuai dengan unsur-unsur yang benar.
3. Mempermudah siswa untuk mengingat unsur-unsur penting yang harus ada dalam teks drama.
4. Mempermudah siswa untuk membuat gambaran awal dalam membuat teks drama.
5. Mempermudah siswa untuk menyelesaikan teks drama yang sesuai dan lengkap dengan unsur-unsurnya.

Setelah dilakukan pengujian, di dapatkan perhitungan bahwa pada kelas eksperimen $t_{hitung}=16,58$ dan $t_{tabel}=1,666$ hasil interpolasi dengan taraf signifikansi

$\alpha=0,05$. hasil interpolasi dengan taraf signifikansi $H_1 \alpha=0,05$. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian ini mengatakan bahwa terdapat pengaruh media *Gawai Drama Video Animasi* pada keterampilan menulis Teks Drama Siswa Kelas XI MIPA 1 MAN 20 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. Maka H_1 diterima. Sedangkan, H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media *Gawai Drama Video Animasi* berpengaruh positif pada keterampilan menulis Teks Drama. Hal ini didukung oleh rata-rata hasil *tes akhir* yang lebih tinggi dari rata-rata hasil tes awal.

1. Penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa aspek unsur-unsur terdiri dari 8 unsur, yaitu (1) tema/penokohan, (2) latar/setting, (3) alur dan konflik, (4) tema, (5) dialog, (6) teks samping, (7) amanat, (8) dan penulisan.
2. Berdasarkan hasil uji normalitas pada sampel kelas eksperimen, menunjukkan bahwa sampel tes awal dan *tes akhir* berdistribusi normal. Hal ini terlihat dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, bahwa pada tes awal diperoleh $L_0=0,08$, sedangkan $L_{tabel}=0,14$ lalu pada *tes akhir* diperoleh $L_0 < L_{tabel}$, yaitu $0,08 < 0,142$.
3. Berdasarkan hasil uji homogenitas, disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen. Hal ini dapat terlihat pada taraf signifikansi $0,05$, Fhitung lebih kecil dari pada F_{tabel} yaitu $1,06 < 1,75$.
4. Berdasarkan hasil uji hipotesis, di dapatkan kesimpulan bahwa metode yang digunakan signifikan meningkatkan nilai siswa dengan bukti bahwa Dari data pada tabel, dapat dilihat bahwa $t_{hitung}=16,58$ dan $t_{tabel}=1,666$ hasil interpolasi dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ hasil interpolasi dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$.
5. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian ini mengatakan bahwa terdapat pengaruh media *Gawai Drama Video Animasi* pada keterampilan menulis Teks Drama Siswa Kelas XI MIPA 2 MAN 20 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024.
6. Penggunaan media *Gawai Drama Video Animasi* dapat dibuktikan memberi pengaruh positif pada keterampilan menulis Teks Drama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia karena telah berkenan mempublikasikan tulisan ini.

REFERENSI

- Ali, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2).
- Arista, N. L. P. Y., & Putra, D. B. K. N. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran think talk write (ttw) berbasis literasi terhadap keterampilan menulis dalam bahasa Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 284–292.
- Badelah, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Drama Menggunakan Media Cerpen Kelas VIII. E SMPN 2 Sakra Tahun Pelajaran 2020-2021. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 49–62.
- Dalman, H. (2018). *Keterampilan Menulis*. Rajawali Pers.
- Handayani, F., Aminah, A., & Mohzana, M. (2023). Keterampilan Menulis Siswa Kelas X Menggunakan Media Aplikasi Speech to Text pada Gawai. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(1), 187–201. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6874>
- Hariyanti Ningsih, I., & Winarni, R. (2019). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Menulis Permulaan Menghadapi Abad 21* (Vol. 3).
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa: Sebuah Kajian Deskriptif Tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Marini, M., Sulha, S., & Hartati, M. (2020). Keterampilan Menulis Naskah Drama pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungai Kakap. *EduIndo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 68–79.
- Nuratikah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Webtoon Terhadap Keterampilan Menulis Pantun. *Pena Literasi*, 1(2), 138–146.
- Peto, J. (2022). Melalui Model Teaching At Right Level (TARL) Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Penguatan Karakter dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris KD. 3.4/4.4 Materi Narrative Text di Kelas X.IPK.3 MAN 2 Kota Payakumbuh Semester. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Rizkia, M. F. (2014). Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X SMA Pasundan 7 Bandung dengan Menggunakan NLP (Neuro Linguistic Programming). *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(4).
- Rizkia, M. F., & Maria, A. (2024). Analisis Potret Hegemoni Maskulinitas Pada Film *Miracle In Cell No. 7* (2022) Sutradara Hanung Bramantyo. *LAYAR: Jurnal Ilmiah*

Seni Media Rekam, 10(2), 85–98.

- Sri Wardani, F. D., Yelly, P., & Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas Xi Mia Sma Muhammadiyah 18 Sunggal Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 177–186. <https://doi.org/10.37755/sjip.v5i2.235>
- Supini, P., Sudrajat, R. T., Isnaini, H., & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran Menulis Teks Drama Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture. *Picture And Picture*, 16.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan belajar matematika di sekolah Dasar. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 2(2).