

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, *R&D* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Sukmadinata mengungkapkan bahwa *R&D* merupakan cara atau prosedur untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk lama yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>2</sup>

Sementara itu menurut Borg dan Gall dalam Punaji, *R&D* merupakan suatu cara untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan.<sup>3</sup> Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk lama yang kemudian akan diujikan kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan produk berupa media dakonmatika untuk meningkatkan pemahaman konsep Kelipatan Persekutuan

---

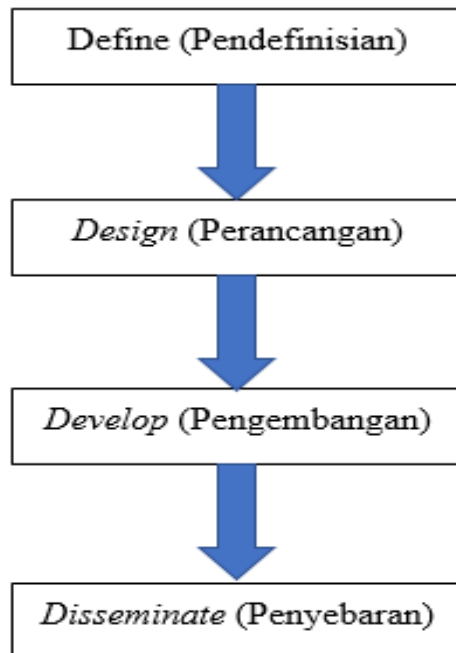
<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 407.

<sup>2</sup> Sukmadinata Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 164.

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), 194-195.

Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) siswa kelas IV di SDN Jerang Iilir Kelurahan Karang Asem Kecamatan Cibeber Kota Cilegon.

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model *Four-D (4D)*. Model ini disarankan oleh Sivasailam, Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Mevyn I. Semmel. Model *4D* ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau dapat diadaptasikan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran seperti pada gambar di bawah ini.<sup>4</sup>



**Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D**

---

<sup>4</sup> Khaeroni, *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D Dalam Bidang Pendidikan)* (Serang: Media Madani, 2021), 3.

## B. Prosedur Pengembangan

Menurut Thiagarajan model 4D ini terdiri atas empat tahapan yaitu:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian yaitu tahap yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya.<sup>5</sup> Batasan materi dalam penelitian ini yaitu terkait materi FPB dan KPK. Dalam menetapkan syarat-syarat pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan adalah: kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, tingkat atau tahap perkembangan peserta didik, kondisi, sekolah, dan permasalahan di lapangan sehingga dalam hal ini dibutuhkan pengembangan dalam media pembelajaran, Pada tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok yaitu:

#### a. Analisis awal

Analisis awal bertujuan untuk menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika khususnya di sekolah dasar khususnya kelas IV. Dalam hal ini pengkajian meliputi kurikulum dan permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

---

<sup>5</sup> Tatik Sutarti, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017),13-14.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui karakter peserta didik. Dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dan permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Analisis konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menjabarkan fakta-fakta serta mengidentifikasi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi pelajaran yang digunakan.

d. Analisis tugas

Analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi materi ajar yang dimasukkan ke dalam konten produk media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu proses konversi hasil analisis tugas dan konsep, yaitu perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum yang digunakan. Tujuan pembelajaran yang dihasilkan mendasari penyusunan tes evaluasi.

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dibuat dengan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan, dkk dalam bukunya Anindya

Fajarini membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:<sup>6</sup>

1) Penyusunan Tes Acuan Patokan

Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar.

2) Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini materi yang dikembangkan dalam perangkat pembelajaran ini yaitu materi KPK dan FPB. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media dakonmatika.

3) Pemilihan Format

Pemilihan format dalam perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Anindya Fajarini, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS* (Jember: Gema Press, 2018).

#### 4) Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dari dosen ahli media dan materi serta data hasil uji coba. Untuk menghasilkan produk pengembangan, diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

#### a. Validasi Ahli atau Praktisi (*Expert Appraisal*)

*Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun di awal.<sup>7</sup>

#### b. Revisi I

Revisi I dilakukan setelah selesai proses validasi. Proses validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi.

---

<sup>7</sup> Anindya Fajarini, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Jember: Gema Press, 2018), 44.

c. Pengujian Pengembangan (Developmental Testing)

Developmental Testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya (siswa kelas IV SDN Jerang Ilir). Pada tahap ini media yang dikembangkan yaitu media dakonmatika.

**4. Disseminate (Penyebaran)**

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk peneliti yang telah dilakukan. Pada tahap ini penggunaan media pembelajaran dakonmatika akan disebarluaskan dengan cara memberikan kepada guru kelas di sekolah selaku tempat praktisi.<sup>8</sup>

**C. Tahap Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Jerang Ilir Kelurahan Karang Asem Kecamatan Cibeber Kota Cilegon.

**2. Sampel/Sumber Data Penelitian**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Teknik dalam pengambilan sampel disebut *sampling*. Pada penelitian ini akan digunakan teknik *Purposing Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti tidak murni berdasarkan kriteria subjektif peneliti, namun

---

<sup>8</sup>Fajarini, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, 44.

didasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu.<sup>9</sup> Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Jerang Ilir Kota Cilegon. Karena keadaan saat ini yang sedang ada wabah Covid-19 maka, siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini hanya 12 orang siswa yang dipih secara heterogen. Sampel 12 orang siswa ini terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan yang terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah dan sedang.

Sumber data dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Maya Fernita, S. Pd. selaku wali kelas IV SDN Jerang Ilir Kelurahan karang Asem Kecamatan Cibeber Kota Cilegon Tahun Ajaran 2020/2021.
- 2) Siswa kelas IV di SDN Jerang Ilir Kelurahan karang Asem Kecamatan Cibeber Kota Cilegon Tahun Ajaran 2020/2021.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah terdiri dari :

#### **1) Tes**

Tes dalam penelitian ini dilakukan pada tahap uji coba. Pada penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Pemberian soal *pre-test* dan *post-test* ini bertujuan untuk atau mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi KPK dan FPB sebelum dan setelah digunakannya media dakonmatika ini.

---

<sup>9</sup> Amir Hamzah, *Penelitian dan Pengembangan Research & Development* (Malang: Literasi Nusantara, 2019).



## 2) Non-Tes

### a) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan memperhatikan objek penelitian dengan seksama, selain itu kegiatan observasi bertujuan mencatat setiap keadaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang digunakan dikelas IV SDN Jerang Ilir, proses pembelajaran, dan perilaku siswa kelas IV SDN Jerang Ilir.

### b) Wawancara

Wawancara adalah salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mendapatkan informasi terkait hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Jerang Ilir. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di kelas IV khususnya dalam kemampuan siswa memahami konsep

KPK dan FPB dan untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media dakonmatika.

**c) Angket**

Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, pendapat, dan paham dalam hubungan kausal. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara kecuali dalam implementasinya. Angket dilaksanakan secara tertulis, sedangkan wawancara dilaksanakan secara lisan.<sup>10</sup> Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi media dan validasi materi.

**d) Dokumentasi**

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, laporan kegiatan, foto-foto serta data penelitian yang relevan. Dokumentasi pula merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

## **5. Instrumen Penelitian**

Instrumen pada penelitian ini terdiri dari instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpulan data.

---

<sup>10</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 166.

### a. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran pada penelitian ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran dakonmatika. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru sebagai pedoman melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas.<sup>11</sup> RPP yang digunakan adalah RPP yang dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran dakonmatika yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi KPK dan FPB kelas IV Sekolah Dasar.

### b. Instrumen Pengumpulan Data

#### 1) Pedoman Observasi

Instrumen observasi berisi proses pembelajaran dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Observasi**

No.	Indikator
1.	Proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN Jerang Ilir
2.	Perilaku peserta didik didalam kelas

---

<sup>11</sup> Muhammad, *Pembelajaran SKI Di Madrasah Kiat Praktis Desain Instruksional* (Mataram: Sanabil, 2020), 126.

**Tabel 3.2 Pedoman Observasi**

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Proses pembelajaran : A. Pembuka pembelajaran B. Penyajian materi C. Penutup pembelajaran	
2.	Perilaku peserta didik : A. Tertib saat proses pembelajaran B. Memperhatikan ketika guru menjelaskan mater	

## 2) Pedoman Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Jerang Ilir. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi di kelas IV khususnya dalam kemampuan siswa memahami konsep KPK dan FPB dan untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media dakonmatika.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Untuk Guru Kelas IV**

No.	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Persiapan yang dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran	1	1
2.	Kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika materi KPK dan FPB	2	2,3
3.	Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam mengajarkan matematika materi KPK dan FPB	1	4

4.	Penggunaan media dalam pembelajaran matematika	1	5
5.	Ketersediaan media pembelajaran	1	6
6.	Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi KPK dan FPB	1	7
7.	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB	2	8, 9

**Tabel 3.4 Tabel Pedoman Wawancara Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Dakonmatika**

No.	Indikator
1.	Apakah adik sebelumnya pernah menggunakan media dakonmatika?
2.	Apakah media permainan dakonmatika ini mudah digunakan?
3.	Apakah adik senang belajar matematika dengan menggunakan media dakonmatika?
4.	Apakah media pembelajaran dakonmatika ini dapat memberi semangat kepada Adik dalam belajar matematika materi KPK dan FPB?
5.	Apakah media dakonmatika ini bisa membantu Adik dalam memahami materi KPK dan FPB?

### 3) Lembar Penilaian Validasi Materi

Lembar penilaian validasi materi diisi oleh validator yaitu dosen ahli materi. Lembar penilaian ini digunakan untuk memvalidasi dan memperoleh data penilaian dari validator. Skala penilaian yang digunakan yaitu skala penilaian 1-5. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
			SK	K	C	B	SB
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian media dakonmatika dengan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)					
		Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
		Kesesuaian media dengan indicator					
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar					
		Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa					
		Kemampuan media dalam memotivasi siswa					
2.	Bahasa pada media dakonmatika	Petunjuk penggunaan media yang tertulis pada papan dakonmatika dapat dipahami siswa					
3.	Penyajian media dakonmatika	Penyajian media dakonmatika sesuai untuk siswa kelas IV sekolah dasar					
		Penyajian angka disertai petunjuk penggunaan pada dakonmatika dapat memudahkan siswa memahami materi					
		Penyajian permainan dakonmatika yang dilakukan oleh dua orang siswa dapat mendorong siswa belajar bekerja sama antar kelompok					

#### 4) Lembar Penilaian Validasi Media

Lembar penilaian validasi media diisi oleh validator yaitu dosen ahli media. Lembar penilaian ini digunakan untuk memvalidasi dan memperoleh data penilaian dari validator terhadap kualitas media pembelajaran dakonmatika sehingga akan didapatkan kesimpulan layak atau tidaknya media dakonmatika digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB. Skala penilaian yang digunakan yaitu skala penilaian 1-5. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Pemilihan media	Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD)	2
2.	Pemanfaatan media	Kemampuan media dalam memotivasi siswa	3
		Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa	4
		Kemudahan dalam menggunakan media	5
		Kemudahan media untuk dibawa kemana-mana	6
3.	Bentuk fisik media	Ukuran media	7
		Kemenarikan media	8
		Pemilihan kualitas bahan	9
		Penyajian media bersifat menyenangkan	10

## 5) Lembar Tes

Soal tes digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa pada konsep KPK dan FPB sesudah menggunakan media dakonmatika.

Soal tes pada penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Analisis Kualitatif

Data kualitatif berupa komentar dari para validator. Data tersebut akan dianalisis kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan yaitu media dakonmatika.

### b. Analisis Kuantitatif

#### 1) Analisis Data Produk (Uji Kelayakan)

Analisis produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Uji kelayakan diketahui dengan melihat hasil penilaian produk dari para validator pada tahap validasi desain. Analisis kelayakan oleh penilaian uji ahli materi dan ahli media dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$



Keterangan:

NP = Nilai persentase kelayakan yang akan dicari atau diharapkan

R = Nilai skor mentah yang diperoleh

SM = Nilai skor maksimum

100% = Bilangan tetap

Kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dan uji kelayakan penilaian sesuai dengan tabel berikut ini:

**Tabel 3.7 Kriteria Pemberian Skor**

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Kurang (K)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Hasil penilaian yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut ini:

**Tabel 3.8 Kriteria Persentase Pencapaian**

No.	Presentasi Pencapaian	Interpretasi
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Tidak Layak

(Riduwan. 2013: 89)<sup>12</sup>

Pengembangan media dakonmatika ini dapat dikatakan berhasil apabila telah melalui empat tahap penelitian pengembangan

<sup>12</sup> Riduwan Riduwan, *Riduwan, Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2013).

sesuai dengan desain Thiagarajan dan memenuhi kriteria keberhasilan. Kriteria keberhasilan memperoleh penilaian kelayakan dari validasi ahli materi dan ahli media minimal mendapatkan kategori “Layak” dengan presentase pencapaian 61-80%.

## 2) Analisis Hasil Belajar (Uji Keefektifan)

Analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dakonmatika pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB. Pengembangan media dakonmatika ini dilakukan dengan tujuan agar dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB yang efektif. Dengan kata lain, media yang efektif harus dapat mendukung terselenggaranya pembelajaran yang efektif.

Analisis Keefektifan penggunaan media dakonmatika pada penelitian ini yaitu dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pre-test* siswa sebelum menggunakan media dakonmatika dan hasil *post-test* siswa setelah menggunakan media dakonmatika pada materi KPK dan FPB. Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Dimana P adalah persentase ketuntasan belajar siswa.

Untuk mengukur hasil *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini yaitu dapat dihitung dengan menggunakan N-Gain sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$S_{post}$  = Rata-rata skor *post-test*

$S_{pre}$  = Rata-rata skor *pre-test*

$S_{maks}$  = Rata-rata skor maksimal

Berikut interpretasi tabel klasifikasi nilai Gain

**Tabel 3.9 Kriteria Gain Ternormalisasi<sup>7</sup>**

<b>Nilai Gain</b>	<b>Klasifikasi</b>
Nilai Gain $\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 (N-Gain) \geq 0,3$	Sedang
Nilai Gain $\leq 0,3$	Rendah

---

<sup>7</sup> Komariah Komariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika: Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Research*, Vol. 1, No. 2 (2020), 62–65.