



## **Pengembangan Media Bandsink Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar**

**Nunky Arina Hapsari<sup>1</sup>, Prasena Arisyanto<sup>2</sup>, Ferina Agustini<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>nunkyarina961@gmail.com

<sup>2</sup>prasenaarisyanto@upgris.ac.id

<sup>3</sup>ferinaagustini@upgris.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini mempunyai tujuan menciptakan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* materi bangun datar segi banyak untuk siswa kelas 4 SD. Penelitian ini dipicu oleh hasil wawancara dan observasi di SDN Bugangan 01 yang menunjukkan adanya keterbatasan serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Maka dari itu, peneliti merancang media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan yang diterapkan yaitu *Research and Development (R&D)* melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data dikumpulkan dengan metode wawancara, kuesioner, dan studi dokumentasi. Media pembelajaran dinilai oleh ahli materi dan media, lalu diujicobakan kepada siswa dan guru untuk validasi lebih lanjut. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli media dengan kevalidan rata-rata 98,85%, dan ahli materi dengan kevalidan rata-rata 89,55%. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline 3* terbukti valid, mudah digunakan, dan efektif dalam pembelajaran, khususnya materi bangun datar segi banyak.

**Kata kunci:** Articulate Storyline; Bangun Datar; Media Pembelajaran Interaktif

**Abstract:** This research aims to create interactive learning media with Articulate Storyline 3 multi-sided flat shape material for 4th grade elementary school students. This research was triggered by the results of interviews and observations at SDN Bugangan 01 which showed that there were limitations and a lack of optimal use of learning media. Therefore, researchers designed interactive learning media to overcome these problems. The approach applied is Research and Development (R&D) through the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. Data was collected using interviews, questionnaires and documentation studies. Learning media is assessed by material and media experts, then tested on students and teachers for further validation. The research results show that learning media has been validated by media experts with an average validity of 98.85%, and material experts with an average validity of 89.55%. From this description, it can be concluded that interactive learning media using Articulate Storyline 3 is proven to be valid, easy to use, and effective in learning, especially multi-sided plane material.

**Keywords:** Articulate Storyline; Build Flat, Interactive Learning Media.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses yang direncanakan untuk mengarahkan pembelajaran menuju pencapaian tujuan secara efektif dan efisien (Hadijah, 2018).

Peran pengajaran memiliki peran penting dalam proses ini, karena melibatkan partisipasi aktif guru dalam mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa. Tujuannya adalah untuk memastikan

bahwa materi pembelajaran memiliki relevansi bagi siswa dan memberikan dampak yang positif secara luas bagi masyarakat (Jamil, 2016).

Matematika adalah disiplin ilmu penting yang harus dimasukkan di semua tingkatan sekolah karena dampaknya yang besar terhadap kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun pentingnya matematika diakui, seringkali nilai matematika siswa sangat rendah. Hal itu tak sesuai dengan pentingnya mata pelajaran tersebut. Persepsi siswa terhadap matematika memengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka, yang seringkali kurang memuaskan (Adrianus et al., 2013).

Rendahnya hasil belajar matematika sering mencerminkan rendahnya kemampuan matematika siswa. Banyak siswa merasa bahwa matematika membosankan karena fokusnya pada penghitungan dan perhitungan serta menggunakan banyak rumus yang sulit dipahami. Ini membuat mereka merasa bosan atau kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Ardila & Hartanto, 2017).

Pola pengajaran yang monoton dari guru dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi (Warayang et al., 2023). Guru juga menyoroti bahwa materi dalam buku teks sering tidak mencakup secara menyeluruh dan sulit untuk divisualisasikan oleh siswa, sehingga pemahaman di kelas sering tidak merata. Sehingga, diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal, interaktif, yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini agar dapat mendukung proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal, inovatif, dan kreatif yaitu dengan memanfaatkan teknologi (Sari & Kurniawati, 2020). Dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline Three*, yang dapat disebarluaskan melalui berbagai platform seperti *HTML*, web, dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran telah terbukti efektif dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran, guru dapat memfasilitasi penyampaian konten dengan lebih lancar, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan siswa dan partisipasi aktif dalam hal pembelajaran (Heuvelman et

al., 2022).

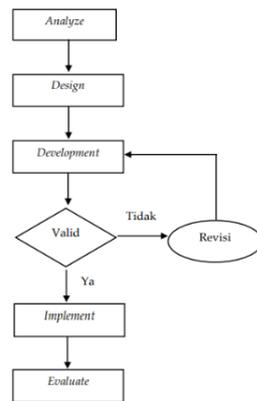
Hasil ini sejalan dengan temuan dari wawancara yang dilakukan dengan seorang guru di SDN Bugangan 01 Semarang. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru-guru masih belum efektif dalam menyampaikan materi matematika dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung merasa cepat bosan dan mengalami kesulitan ketika hanya mengandalkan penjelasan dari buku pelajaran (Johana et al., 2023). Secara infrastruktur, SDN Bugangan 01 Semarang memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, termasuk adanya LCD dan proyektor di setiap kelas.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* sebelumnya pernah dilakukan oleh Nia Apriyanti, Riyadi, M Ismail pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kerten, guna mengatasi keterbatasan media pembelajaran interaktif yang ada, selain itu ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami ketakutan pada saat proses pembelajaran matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar (Apriyanti, 2022).

Dengan berbagai faktor tersebut, peneliti termotivasi dalam menyelenggarakan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Media Bandsink Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Bugangan 01". Penelitian ini mempunyai tujuan dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran matematika yang memanfaatkan multimedia interaktif dan memberikan manfaat positif terhadap mutu proses pembelajaran khususnya materi bangun datar segi banyak (Padilah et al., 2020). Subyek studi ini yaitu murid kelas IV di SD N Bugangan 01 Semarang. Diharapkan bahwa temuan ini akan menghasilkan media pembelajaran matematika yang berbentuk multimedia interaktif, dengan fokus pada konsep bangun datar segi banyak. Pengembangan media tersebut akan dilakukan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline*. Menurut (Sugiyono, 2013), model R&D berguna dalam memperkembangkan dan menguji efektivitas sebuah produk. Metode ini mencakup berbagai model, salah satunya yaitu model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



**Gambar 1.** Diagram Model Pengembangan ADDIE

Tahapan awal yang diambil adalah analisis, di mana peneliti melakukan wawancara untuk menganalisis karakteristik siswa dan memahami kebutuhan guru. Tahap selanjutnya adalah merancang desain produk dengan menyusun storyboard yang berisi konten, materi, dan pertanyaan, serta merancang elemen video. Tahap kedua pengembangan melibatkan rancangan produk secara konkret, di mana berbagai elemen seperti teks materi, animasi, ilustrasi, gambar, audio, dan lainnya dirancang secara hati-hati untuk menghasilkan produk yang terwujud. Selanjutnya, dalam tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan diterapkan secara praktis. Setelah itu, produk tersebut diuji oleh 4 ahli, yakni 2 ahli media dan 2 ahli materi, untuk proses validasi. Masukan yang diberikan oleh para ahli dalam proses validasi menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada produk. Setelah direvisi dan memperoleh validasi yang baik, produk diujicobakan kepada siswa dan guru, diikuti dengan penilaian melalui angket. Tujuannya

adalah untuk mengevaluasi kualitas dan kegunaan produk yang telah dikembangkan. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan penilaian akhir terhadap produk untuk menentukan kecocokannya dalam konteks pembelajaran.

Peserta siswa yang terlibat dalam penelitian pengembangan media ini adalah mereka yang berada di kelas IV di SDN Bugangan 01, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 23 siswa. Kelas IV dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian dikarenakan media yang diperkembangkan sesuai dengan kompetensi dasar untuk tingkat tersebut, serta akan diterapkan oleh siswa kelas IV (Widiana et al., 2019).

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan dua instrumen penelitian. Instrumen awalnya adalah kuesioner validitas, digunakan untuk mengevaluasi kevalidan media pembelajaran oleh empat validator, yakni ahli materi dan ahli media. Instrumen kedua yaitu angket responsibilitas, untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran. Instrumen ini mencakup angket respons pengguna dan kuesioner respons siswa.

Berdasarkan kedua instrumen tersebut selanjutnya dianalisa dengan tabel kategori sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan untuk memperoleh hasil analisis. Media pembelajaran dianggap praktis jika hasil angket mencapai presentase  $\geq 61\%$  (Yuniarti et al., 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, output terakhir dari studi ini yaitu pengembangan sebuah produk media pembelajaran mengenai materi bangun datar segi banyak, yang dibangun dengan menggunakan platform *Articulate Storyline 3*, untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika kelas IV di SDN Bugangan 01, dengan menerapkan model ADDIE.

### 1. Analisis (*Analysis*)

Dengan melakukan wawancara dan observasi, peneliti berinteraksi dengan Ibu Annis Nur Azizah, seorang guru kelas IV di SDN Bugangan 01. Ditemukan bahwa guru

kurang efektif dalam memanfaatkan media pembelajaran dan terdapat keterbatasan dalam sumber media pembelajaran matematika. Hal ini menyebabkan masalah di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi tersebut. Guru cenderung hanya mengandalkan buku pelajaran dan video dari YouTube, serta bahan tambahan dari internet. Dampaknya, siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami materi karena hanya mengandalkan penjelasan dari buku dan guru melalui papan tulis. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* sebagai platform utamanya. Tujuan dari produk ini yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi bangun datar, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Desain (Design)

Dalam tahap desain produk, langkah yang diambil adalah persiapan perangkat aplikasi *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran yang dibangun dalam penelitian ini melibatkan gabungan teks, animasi, video, audio, dan gambar. Proses dimulai dengan menetapkan konsep, menyusun materi, merancang soal yang akan dibahas, dan kemudian merancang storyboard. Dalam merancang video, digunakan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran yang kemudian diunggah ke bagian materi dalam media pembelajaran. Hasil storyboard pada perancangan media pembelajaran yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

STORYBOARD MEDIA BANDSINK

No	Keterangan	Visual	Audio
1	Login	Teks : Hello Everyone, Let's Study A Math  Animasi Button : Nama Siswa, Nama Sekolah , Submit	Musik : Children's Music
2	Menu	Teks : Bangun Datar Selamat Datang "Nama"  Animasi Button : Menu Petunjuk, Menu Kompetensi, Menu Materi, Menu Informasi, Menu Quiz	Musik : Children's Music
3	Petunjuk	Teks : Petunjuk  Animasi Button : tombol slide selanjutnya, tombol slide sebelumnya, tombol kompetensi siswa, tombol materi pembelajaran, tombol profil pengembang, tombol latihan soal, tombol menu utama	Musik : Children's Music

Gambar 2. Storyboard perancangan media pembelajaran

## 3. Pengembangan (Development)

Dalam tahapan ini media pembelajaran yang sudah dikemas dalam storyboard akan melakukan tahap pengembangan yang diaplikasikan menggunakan software *articulate storyline 3*. Hasil desain produk dapat ditinjau pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Tampilan hasil desain login



Gambar 4. Tampilan hasil desain menu



Gambar 5. Tampilan hasil desain petunjuk.

Setelah tahap tersebut, media pembelajaran kemudian melewati tahap validasi sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses validasi melibatkan 4 validator, yakni 2 ahli materi dan 2 ahli media. Langkah ini berguna dalam mengevaluasi validitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diperkenalkan pada siswa. Instrumen validasi menggunakan checklist yang memiliki skala penilaian. Hasil validasi menunjukkan rata-rata kevalidan

sebesar 94,2%, dengan rincian sebagai berikut:

Selain itu, hasil validasi dari para ahli media dan materi dirincikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil rata-rata validasi para ahli media dan materi

No	Para Ahli	Jumlah
1	Ahli Media	98,85%
2	Ahli Materi	89,55%
	Rata-rata	94,2%
	Kualifikasi	Sangat Valid

Dari hasil tersebut, terlihat bahwa rata-rata legitimasi dari kedua sudut pandang mencapai 94,2%, dengan klasifikasi sebagai sangat valid. Ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* pada materi bangun datar segi banyak untuk kelas IV SD dinilai cocok untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Uji Coba (*Implement*)

Evaluasi respons dari pengguna dan siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat dilaksanakan melalui uji coba. Uji coba ini melibatkan partisipasi 23 siswa dari kelas IV di SDN Bugangan 01. Selama proses ini, siswa menggunakan *Chromebook* yang disediakan oleh sekolah, dengan izin dari guru kelas. Uji coba ini tujuannya untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline 3* pada pemahaman konsep bangun datar segi banyak.

Proses uji coba diawali dengan peneliti memproyeksikan media pembelajaran pada layar LCD dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah diinstal pada *Chromebook* siswa. Selanjutnya, siswa diberikan kebebasan untuk mengoperasikan media pembelajaran sendiri guna mengevaluasi kemampuan mereka dalam menggunakan media tersebut secara mandiri. Setelah uji coba selesai, siswa dan pengguna diminta untuk mengisi angket untuk memberikan respons terhadap pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran. Proses uji coba ini diselenggarakan di kelas IV SDN Bugangan 01, dan detail prosesnya dapat diperhatikan pada gambar sebagai berikut:



**Gambar 6.** Menjelaskan cara penggunaan media



**Gambar 7.** Siswa mengoperasikan media secara mandiri

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian ini yaitu evaluasi. Dalam hal ini, peneliti melaksanakan evaluasi formatif dengan mendistribusikan angket kepada siswa dan pengguna (guru). Angket tersebut mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan kebermanfaatannya, yang menghasilkan rata-rata keseluruhan sebesar 100% untuk respon siswa dan 90% untuk respon pengguna (guru). Menurut (Hardani et al., 2020), dengan rentang nilai antara 80% hingga 100% kategorinya "Sangat Baik", perihal tersebut mengungkapkan bahwa respon dari siswa dan pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* dalam materi Bangun Datar Segi Banyak menunjukkan tingkat respons dan kelayakan yang sangat baik. Ini dapat mempermudah proses pembelajaran bagi guru.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak *articulate storyline 3* pada materi bangun datar segi banyak sangat tepat untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat membantu siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih bermakna (Rika, 2022). Namun ada

perbedaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini terfokus pada materi bangun datar segi banyak sedangkan penelitian sebelumnya terfokus pada materi keliling dan luas bangun datar. Secara sistematis penelitian sebelumnya dan penelitian ini berbeda, dikarenakan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4D (*Design, Define, Development, Disseminate*) dan dilaksanakan hanya pada tahap development karena ada keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan dilaksanakan secara keseluruhan oleh peneliti.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil meneliti membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui *Articulate Storyline 3* dalam pelajaran matematika, terutama dalam topik materi bangun datar segi banyak di kelas IV SDN Bugangan 01, telah terbukti efisien dan efektif. Media tersebut memenuhi standar validitas, praktikalitas, dan efektivitas, sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Kevalidan media pembelajaran dinilai melalui proses validasi oleh ahli materi dengan tingkat sebesar 89,55% dan ahli media dengan tingkat sebesar 98,85%, menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan. Kemudian, kelayakan penggunaan media pembelajaran diuji melalui penilaian respons melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru. Skor rata-rata tanggapan dari guru mencapai 90% dan tanggapan dari siswa mencapai 100%, menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* tersebut yaitu media yang praktis untuk digunakan oleh siswa.

Dengan demikian, simpulannya yaitu bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media belajar interaktif matematika khususnya untuk materi bidang datar pada siswa kelas IV sangat tepat (Febrianti, 2021). Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan standar pembelajaran guru di sekolah dasar dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3* untuk menghasilkan media pembelajaran materi bidang poligon di kelas IV SD.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adrianus, I. W. I., Candiasa, I. M., & Kirna, M. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berpendekatan kontekstual untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 3, 207195.
- Apriyanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa mts iskandar muda batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115.
- Hadijah, S. (2018). Analisis respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran matematika. *Numeracy*, 5(2), 176–183.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., & Utami, E. F. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Heuvelman, S., Lanani, K., Jalal, A., Yulianti, Y., & Samad, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PUISI Pada Materi Bangun Datar Beraturan. *Matrix: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Johana, N. R., Purwoko, A. A., & Hadisaputra, S. (2023). Efektivitas Model Project Based Learning dan Model Inkuiri dalam Memperbaiki Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 287–295.
- Padilah, R. N., Nurrochmah, A., & Uswatun, D. A. (2020). Persepsi Guru Terhadap Media Pop-Up Book Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN

- Tanjungsari. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 257–267.
- Rika, A. (2022). *Pengaruh Kesiapan Belajar Dalam Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Di SMP Negeri 6 Kota Jambi*. Universitas Batanghari.
- Sari, A. C., & Kurniawati, N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran REACT Berseting Think Talk Write dengan bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 141–149.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Guru profesional: pedoman kinerja, kualifikasi & kompetensi guru*. Ar-Ruzz Media.
- Warayang, W. J., Ardi, B., & Huda, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv Sdn Pandeanlamper 04 Materi Bangun Datar Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5335–5342.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362.
- Yuniarti, D. A., Intyanto, G. W., & Pawening, A. S. (2022). DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(01), 41–51.