

**PENERAPAN TaRL(TEACHING AT THE RIGHT LEVEL) BERBANTUAN
MEDIA PICTURE MATCHING GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PENJUMLAHAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD**

Yenik Lukitasari¹, Dyah Triwahyuningtyas², Sri Rahayu³

^{1 2 3}PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹yeniklukitasari450@gmail.com.id

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) is motivated by the lack of learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 9 Tambakasri, Malang Regency in learning fractions in mathematics, especially adding fractions with different denominators. The purpose of this study is to improve students' learning outcomes in mathematics, especially adding fractions with different denominators through the application of the TaRL approach assisted by Picture Matching Game media. This study uses a classroom action research (CAR) method which is carried out in 2 cycles, where in each cycle there are 2 meetings. The subjects of this study were 11 fifth grade students of SD Negeri 9 Tambakasri, Malang Regency. The data collection technique used an evaluation test of student learning outcomes. The results of the study showed an increase in learning completeness from 63.6% in cycle I to 81.8% in cycle II. From these data, it can be concluded that the TaRL approach assisted by Picture Matching Game can improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 9 Tambakasri on the material of adding fractions with different denominators.

Keywords: Learning Outcomes, TaRL Approach, Media Picture Matching Game

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilatar belakangi oleh kurangnya hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang pada pembelajaran pecahan matematika khususnya penjumlahan pecahan beda penyebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya penjumlahan pecahan beda penyebut melalui penerapan pendekatan TaRL berbantuan media Picture Matching Game. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana dalam setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 11 peserta didik kelas V SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes evaluasi hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 63,6 % pada siklus I menjadi 81,8 % pada siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan TaRL berbantuan Picture Matching

Game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 9 Tambakasri pada materi penjumlahan pecahan beda penyebut.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Picture Matching, Game, Pendekatan TaRL

A. Pendahuluan

Matematika merupakan bidang studi yang mengembangkan kemampuan logika serta ketrampilan menyelesaikan masalah. Pada salah satu SD Negeri di Kabupaten Malang, dimana lembaga pendidikan ini berada di area pedesaan dengan akses dan sumber daya yang terbatas, sehingga proses belajar sering terhambat dalam mencapai standar kompetensi peserta didik khususnya pada mata Pelajaran matematika. Selain faktor keterbatasan sumber daya hal ini juga dipicu oleh beberapa faktor yaitu peserta didik sudah beranggapan bahwa matematika, khususnya pecahan itu rumit, membingungkan, dan membuat kepala pusing, kurangnya pendampingan orang tua dalam belajar di rumah, motivasi, minat dan belajar yang masih rendah, minimnya penggunaan alat pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat proses belajar menjadi membosankan dan tidak aktif. Ini sesuai dengan pernyataan (Ayshara and Kamil, 2025) Dimana disebutkan bahwa media telah menjadi alat yang krusial dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat yang mendukung pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga mengurangi kebosan saat belajar matematika. Penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan

media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, karena dengan media peserta didik mampu melihat dan praktek langsung terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Anggraini et al., 2021; Jannah & Atmojo, 2022). Selama ini guru mengajar teori kemudian menyuruh peserta didik mengerjakan tugas dan dibahas hal ini berlangsung pada setiap pertemuan tanpa adanya media konkret ataupun media lain yang menarik. Pendekatan pengajaran yang bersifat seragam dan kurang menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Akibatnya, peserta didik dengan kemampuan rendah tertinggal lebih jauh, sedangkan peserta didik yang berprestasi tinggi tidak mendapatkan tantangan yang sesuai (Review, 2024)

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pengerjaan penjumlahan pecahan beda penyebut adalah peserta didik sering melakukan kesalahan seperti menjumlahkan pembilang saja tanpa mengubah penyebut, hal ini terjadi dikarenakan peserta didik mungkin bingung dalam menemukan KPK dari penyebut yang berbeda, Misalnya, untuk menjumlahkan $\frac{1}{2} + \frac{1}{3}$ peserta didik perlu mengubah ke $\frac{3}{6} + \frac{2}{6}$ tetapi langkah ini sering dianggap rumit dan memerlukan pemahaman logika yang mendalam. Hal ini diperkuat oleh teori

yang menyatakan bahwa Kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal operasi pecahan disebabkan masih kacaunya pemahaman konsep operasi hitung dasar sehingga rumusnya menjadi tidak hafal, tidak dapat menentukan KPK, tidak bisa menentukan nama lain dari suatu pecahan, tidak dapat menentukan kalimat matematika dari suatu soal cerita (Fitriani, A., dkk. (2021). Kesulitan menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) atau sekurang-kurangnya penyebut yang sama, mengubah bentuk pecahan ke bentuk ekuivalen, menjumlahkan numerator, kemudian menyederhanakan (Rahadian and Management, 2020). Situasi ini di perparah dengan pendekatan pengajaran yang bersifat seragam dan kurang menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Akibatnya, peserta didik dengan kemampuan rendah tertinggal lebih jauh, sedangkan peserta didik yang berprestasi tinggi tidak mendapatkan tantangan yang sesuai.(Aswaja *et al.*, 2025)

Berdasarkan dengan kondisi nyata di SD Negeri tersebut maka diperkenalkan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL).TaRL menyoroti pentingnya mengelompokkan peserta didik berdasar kemampuan mereka yang sebenarnya (bukan berdasarkan usia atau kelas), sehingga proses pengajaran bisa diarahkan pada tingkat yang sesuai untuk menghindari rasa bosan dan kebingungan. TaRL bertujuan untuk mengidentifikasi dan memenuhi seluruh kebutuhan belajar

peserta didik, sehingga mendukung pengembangan kemampuan pribadi mereka.(Collins *et al.*, 2021).Pendekatan TaRL memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan minat serta kemampuan mereka.Dalam hal ini guru berperan dalam merancang pembelajaran sebagaimana karakteristik peserta didik ,hal ini erat kaitannya dengan dasar pemikiran Ki Hadjara Dewantara, dimana guru merupakan penuntun dan penegas garis-garis samar sebagai potensi yang ada pada peserta didik Teaching at The Right Level(TaRL) merupakan sebuah wujud dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang diucapkan 67 tahun yang lalu.(Faradila, Priantari and Qamariyah, 2023)

Dengan didukung oleh media Picture Matching Game yang merupakan permainan sederhana berbasis gambar yang mengharuskan pencocokan visual antara pecahan dan konsep benda nyata (seperti membagi pizza atau buah), diharapkan dapat Pendekatan TaRL ini dapat meningkatkan keefektifan belajar dan membantu proses pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran berbasis game(Afiyah and Sutriyani, 2024),hal ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi, serta mendukung tujuan Sustainable Development Goal (SDG) 4 mengenai pendidikan berkualitas yang inklusif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Prasetyo *et al.* (2022) juga

menegaskan bahwa penerapan media inovatif dan interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan inklusivitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran matematika khususnya penjumlahan pecahan beda penyebut dapat menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Dari uraian di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) berbantuan media Picture Matching Game dapat meningkatkan hasil belajar pecahan pada peserta didik kelas V SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi semua pihak antara lain : Untuk menghilangkan sugesti negatif peserta didik tentang pecahan itu sulit dan membingungkan, TaRL berbantuan Picture Matching Game dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta dapat mengubah pembelajaran dari monoton menjadi interaktif. Selain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan *aspek afektif dan sosial-emosional peserta didik (seperti rasa percaya diri dan minat belajar) masih jarang diteliti.*

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan guru selama pembelajaran dikelas. PTK ini sebagai refleksi berkelanjutan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara sistematis dan kontekstual di kelas (Kemmis & McTaggart, 2023; Koshy, 2024). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena memungkinkan perbaikan langsung dalam praktiknya melalui tindakan yang terencana dan dilakukan dalam beberapa siklus. Waktu dan tempat penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang, di semester 1 tahun ajaran 2025/2026 dari bulan November 2025. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang yang berjumlah 11 peserta didik. Target penelitian ini dimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Penjumlahan pecahan beda penyebut melalui pendekatan TaRL berbantuan media Picture Matching Game .

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Observasi ini dilakukan dengan melakukan asesmen awal, Dimana hasil dari asesmen ini digunakan sebagai dasar pengelompokan peserta didik yang

sesuai dengan level kemampuan mereka(kelompok mahir,berkembang dan butuh bimbingan).Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara siklikal untuk mencapai perbaikan pembelajaran yang optimal (Kemmis & McTaggart, 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan peningkatan berkelanjutan terhadap indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

1. Siklus I :

- a. Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran atau perangkat pembelajaran dengan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media Picture Matching Game. Merancang lembar kerja peserta didik (LKPD) yang memfasilitasi proses penemuan. Menyiapkan instrumen penilaian berupa tes formatif.
- b. Pelaksanan: Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam melakukan eksplorasi dan penemuan.
- c. Observasi: Mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan mengumpulkan data hasil belajar melalui tes formatif di akhir siklus.
- d. Refleksi: Menganalisis hasil pengamatan dan tes formatif

untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan siklus I. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perencanaan siklus berikutnya.

2. Siklus II (dan seterusnya, jika diperlukan):

- a. Melakukan perbaikan dan penyempurnaan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.
- b. Melaksanakan tindakan pembelajaran yang telah direvisi.
- c. Melakukan pengamatan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.
- d. Melakukan refleksi kembali untuk menganalisis hasil dan merencanakan siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Data yang dikumpulkan diperoleh dari hasil pengamatan dan dokumentasi yang di dapat saat proses penelitian di lapangan. Data diperoleh dari tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik serta dokumentasi dan catatan yang diperoleh dilapangan saat pelaksanaan pembelajaran matematika penjumlahan pecahan beda penyebut dengan menggunakan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media Picture Matching Game.Asesment hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian aspek kognitif peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menghitung

rata-rata dan presentasi ketuntasan belajar. Observasi dianalisis dari proses pembelajaran, dokumentasi dan catatan sebagai pendukung data. Keberhasilan tindakan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dan persentase hasil belajar peserta didik.

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil belajar peserta didik

n = Jumlah peserta didik dengan hasil belajar ≥ 70

N = Jumlah peserta didik keseluruhan

Hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang dengan memberikan soal pada siklus I sampai siklus II setelah pembelajaran berlangsung. Dimana hasil kognitifnya dilihat dari kriteriannya pada tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Hasil Persentasi Rata-rata

No	Persentase yang diperoleh	Keterangan
1	75% - 100%	Sangat Baik
2	50% - 75%	Baik
3	25% - 50%	Cukup
4	0 - 25%	Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media Picture Matching game dan dilaksanakan dalam 2

siklus, yang dimana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar penjumlahan pecahan beda penyebut melalui tes formatif di setiap akhir siklus dan observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan cara observasi, metode dokumentasi dan tes akhir siklus. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengadakan identifikasi masalah atau observasi awal untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran matematika pecahan. Hasil observasi awal ini digunakan sebagai dasar pengelompokan peserta didik dalam penerapan TaRL pada setiap siklus. Berikut ini adalah gambar pada saat penerapan TaRL berbantuan media Picture Matching game.

Pelaksanaan proses pembelajaran penjumlahan pecahan dengan menggunakan pendekatan TaRL berbantuan media Picture Matching Game pada kelas V C SD Negeri 9 Tambakasri, Kabupaten Malang pada siklus I dilaksanakan pada bulan November 2025, dan disesuaikan dengan Langkah-langkah pembelajarannya. Ada pun kegiatan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dengan itu tahapan perencanaan meliputi penentuan waktu pelaksanaan, penyusunan modul ajar, dan pengembangan instrument penelitian

seperti lembar observasi, kisi-kisi soal,

Ketuntasan

No	Rata-rata	Tuntas	T.Tuntas
1	65	7(63,6%)	4(36,4%)

soal evaluasi, LKPD dan Game. Pada tahapan siklus I dimana pembelajarannya menggunakan TaRL berbantuan Picture matching game dengan tahapan-sintaknya. Tahapan yang menjadi ciri TaRL adalah pengelompokan peserta didik berdasarkan tingkat kemampuannya (mahir, berkembang dan butuh bimbingan). Pengelompokan ini diperoleh dari hasil assesment awal yang sesuai dengan tahapan yang ada pada TaRL. Berikut adalah gambar penerapan TaRL.



Gambar 1. Kelompok Butuh Bimbingan



Gambar 2. Kelompok Berkembang

Gambar 3. Kelompok Mahir

Tahapan siklus I peserta didik mengikuti kegiatan dengan baik namun masih ada yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi kelompok, kesulitan untuk menentukan hasil akhirnya. Pada hasil yang diperoleh pada siklus I, peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun masih mengalami kesulitan dalam beberapa tahapan Discovery Learning. Beberapa peserta didik kurang aktif dalam diskusi kelompok dan kesulitan dalam mengolah data.

Hasil belajar kognitif peserta didik diukur melalui tes. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan dilakukan di akhir setiap siklus. Berikut perolehan data nilai keberhasilan tujuan pembelajaran pada siklus I:



Tabel 1 .Tabel ketuntasan siklus I

Pada siklus I menunjukkan bahwa

Ketuntasan			
No	Rata-rata	Tuntas	T.Tuntas
1	65	7(63,6%)	4(36,4%)

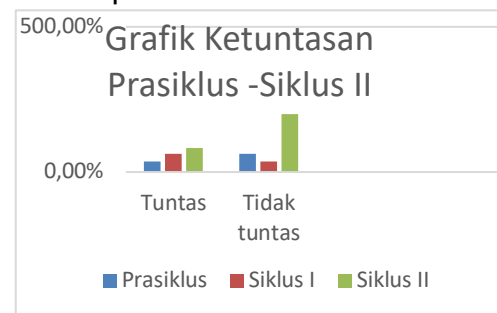
nilai rata-rata kelasnya adalah 65 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 63,6%. Dimana peserta didik sebanyak 7 telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 4 peserta didik belum tuntas. Persentase ini belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 70%, yang dimana kriteria minimum tuntas perolehan peserta didik perorangan itu 70. Pada refleksi dari siklus I menunjukkan perlunya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti dimana merancang pada siklus II dengan beberapa perubahan. Salah satu perubahan penting ialah penggunaan pada media pembelajarannya, dimana media sebelumnya dirasa kurang eveltif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka pada siklus II digunakan lah media Piture Matching Game untuk mendukung pendekatan TarL. Picture Matching Game dirancang untuk memuat materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Siklus II dilaksanakan dengan tahapan yang sama dengan siklus I, namun dengan menggunakan media Picture matching game. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Penggunaan TaRL berbantuan Picture Matching game membantu

peserta didik dalam memahami materi. Hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata kelas menjadi 77 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 81,8%. Seperti sebelumnya dimana untuk tesnya terdiri 10 soal. Persentase ini telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Tabel 1 .Tabel ketuntasan siklus II
Ketuntasan

No	Rata-rata	Tuntas	T.Tuntas
1	77	9 (81,8%)	2 (18,2 %)

Diperoleh data yang menunjukkan peningkatan rata-rata peserta didik. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika ketuntasan mencapai 75%.

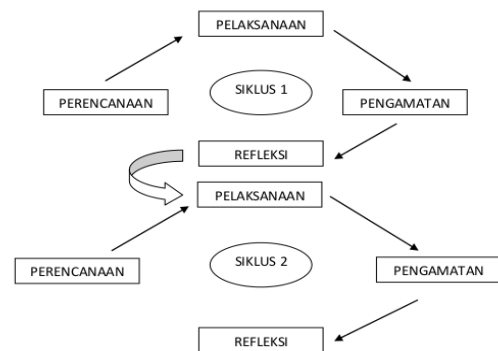


Grafik 1 Peningkatan Ketuntasan

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas V SD Negeri tersebut maka perlu dilakukan suatu penggunaan pendekatan pembelajaran dengan suatu bantuan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. TaRL berbantuan

Media Picture mMatching game membuat peserta didik untuk mengikuti kegiatan dengan aktif, peserta didik dapat belajar dengan rasa nyaman karena mereka belajar sesuai dengan level kognitif mereka. Keberhasilan PTK ini ditandai dengan tercapainya tujuan peneliti serta kesesuaian dari latar belakang dimana yang menyampaikan bahwa hasil belajar peserta didik termasuk rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan efektivitas penggunaan sebuah media digital mampu membantu dalam pembelajaran, (Widiastari, 2024) penggunaan media digital mampu membuat suasana kelas lebih interaktif dan membantu memahami materi dengan lebih baik. Dan penggunaan model Discovery Learning juga mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Ubaidah, 2024). Penggunaan media pada pembelajaran mampu membuat peserta didik memahami dan mengikuti dengan baik. Dan media juga tidak hanya polos melainkan juga diberikan gambar berbagai model, warna dan lainnya agar menarik dan tidak bosan saat diberikan ke peserta didiknya. TaRL berbantuan media Picture Matching Game pada pembelajaran mampu membuat peserta didik memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik karena mereka diajar sesuai dengan tingkat kemampuan mereka sehingga peserta didik yang mahir akan semakin berkembang dan yang berkembang akan tetap berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan

mereka dan yang butuh bimbingan tidak semakin tertinggal.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Berdasarkan observasi, penelitian, pembahasan, dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media picture matching game dalam pembelajaran pecahan khususnya penjumlahan pecahan beda penyebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 9 Tambakasri. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media picture matching game diperoleh nilai rata-rata kelas 55 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 36,4%. Pada siklus I setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media picture matching game diperoleh nilai rata-rata 65 dengan persentase ketuntasan klasikal 63,6%. Pada siklus I nilai rata-

rata dan ketuntasan belajar klasikal sudah meningkat, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Selanjutnya diadakan siklus II dan diperoleh data yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 77, pada siklus II terjadi peningkatan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar klasikal 81,8%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan penggunaan pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan media picture matching game sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 9 Tambakasri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ayu Sri Wulandari, I Kadek Suartama and I Made Citra Wibawa (2024) "Pemahaman Konsep Pembagian dan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Make a Math Berbantuan Media Kantong Bilangan," *Journal of Education Action Research*, 8(3), pp. 495–503. Available at: <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78596>.
- Afiyah, K.N. and Sutriyani, W. (2024) "Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa," *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), pp. 171–180. Available at: <https://doi.org/10.32332/xmy86j91>.
- Aliya, N. et al. (2024) "Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), pp. 1094–1103.
- Aswaja, J. et al. (2025) "Studi Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Pengurangan Pecahan," 6(1), pp. 122–127.
- Audah, N., Zuhri, M. and Jufri, A.W. (2023) "Penggunaan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Sikap Gotong-royong Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik Kelas X2 SMAN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), pp. 2184–2188. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1680>.
- Ayshara, F.D. and Kamil, K. (2025) "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), pp. 3053–3066. Available at: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/18677>.
- Collins, S.P. et al. (2021a) *No Title No Title No Title No Title*.
- Collins, S.P. et al. (2021b) "No Title No Title No Title No Title," 2(1), pp. 167–186.
- Fadliah, R. (2023) "Implementasi Manajemen Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) Di SMK Swasta Banjarmasin,” *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 19(2), pp. 133–147. Available at: <https://doi.org/10.57216/pah.v19i2.679>.

Faradila, A., Priantari, I. and Qamariyah, F. (2023) “Teaching at The Right Level sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Era Paradigma Baru Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Non formal*, 1(1), p. 10. Available at: <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.101>.

Hafizah, N., Razali, B. and Khalid, F.B. (2021) “Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih dalam Pembelajaran Matematik bagi Pelajar Sekolah Menengah
Abstrak Use of Mobile Learning Applications in Mathematics for Secondary School Students
Abstract Pengenalan,” 6(6), pp. 73–85.