Jurnal Natural Science Educational Research 9 (2) 2026
e-ISSN: 2654-4210

Wiwin Eka Alfiana[1], Herlina Mulyastuti[2], Lutviatun Nisa[3], Mubsyiratul Walidah[4], Umi Rosyida[5], dan Dina Mila Tika Syahra[6]

[1]Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
alfianawiwin90@gmail.com
[2]Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
herlina.mulyastuti@trunojoyo.ac.id
[3]Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
lutviatunnisa11@gmail.com
[4]Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
mubsyiratulwalidah@gmail.com
[5]Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
umirosyida02@gmail.com
[6]SMP Al-Kholiliyah, Bangkalan, 69111, Indonesia
dinasyahra123@gmail.com

Diterbitkan tanggal: 31 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media video animasi menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII SMP. Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Al-Kholiliyah Bangkalan. PTK ini dilakukan dengan 1 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa *pretest* dan *posttest*, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini yaitu, media video animasi berbasis inkuiri cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan.

Kata Kunci: Hasil belajar, Inkuiri, Sistem pernapasan manusia, Video animasi

Abstract

This study is a classroom action research (CAR) aimed at improving student learning outcomes through animated video media using the inquiry learning model on the human respiratory system topic for eighth-grade junior high school students. The research was conducted at Al-Kholiliyah Middle School, Bangkalan, to improve the learning outcomes of eighth-grade students. This CAR was conducted in one cycle. Data collection methods included pretests and posttests, observation, and documentation. Data analysis techniques employed were qualitative and descriptive quantitative analysis. This classroom action research results indicate that inquiry-based animated video media is quite effective in improving student learning outcomes on the respiratory system topic at Al-Kholiliyah Middle School, Bangkalan.

Keywords: Learning outcomes, Inquiry, Human respiratory system, animated video

Pendahuluan

Pendidikan Nasional sebagai upaya yang dilakukan dengan sadar dan terarah guna mengembangkan potensi masing-masing individu agar dapat mencapai kesejahteraan bagi diri sendiri, masyarakat dan negara (Akhmad, 2021). Pendidikan di Indonesia diberikan kepada siswa salah satunya melalui sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana siswa berinteraksi dengan guru. Guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar. Interaksi ini bermaksud agar para siswa mendapatkan wawasan, pemahaman, dan juga pengembangan karakter

secara pribadi (Kaniawati *et al*., 2023). Keberhasilan dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh dua elemen yaitu kurikulum dan sarana prasarana yang mendukung. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. kurikulum mencakup tujuan, metode, dan evaluasi yang tepat dengan kebutuhan siswa. Sarana prasarana yang memadai akan membuat lingkungan belajar kondusif. Salah satu sarana prasarana yang diperlukan adalah penggunaan teknologi informasi (Hazimah *et al*., 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan informasi yang memuat realita, prinsip, ide, dan hukum. IPA adalah cara siswa supaya dapat mempelajari tentang alam. Pembelajaran IPA atau sains menjadi cara bagi siswa untuk memahami dan merasakan alam sekitar serta mengembangkan diri dalam aktivitas sehari-hari. Pembelajaran siswa dengan mengaitkan langsung pengalaman mereka melalui kegiatan seperti mengamati, mendengar, meraba, berbicara, mencoba, berpikir, dan aktivitas lainnya (Janna *et al*., 2024).

Hasil pembelajaran merupakan perubahan dalam keahlian dan kemahiran, kebiasaan perilaku, pemahaman konsep, wawasan dan mutu melalui pembelajaran (Budianti *et al*., 2023). Capaian belajar adalah pencapaian siswa yang didapatkan sesudah proses pembelajaran selesai, baik melalui bimbingan orang lain maupun pengalaman yang diperoleh secara mandiri. hasil ini dianggap sebagai gambaran dari seberapa besar upaya belajar yang dilakukan oleh siswa. Semakin besar usaha yang dilakukan dalam belajar, maka semakin baik pula pencapaian yang diraih. Oleh karena itu, hasil belajar dijadikan pengukur untuk penilaian siswa terhadap proses pengajaran yang telah dilalui (Andri *et al*., 2023).

Inkuiri merupakan pembelajaran dimana siswa banyak terlibat dalam mengidentifikasi konsep materi melalui isu yang diberikan. Dengan pembelajaran inkuiri siswa dapat mengeksplor dan menemukan jawaban sendiri sehingga mampu menambah hasil proses belajar siswa (Hulu *et al*., 2023). Hal ini dikarenakan, pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk berfikir kritis, berkomitmen terhadap tugas, dan memiliki kepercayaan diri dalam mencari dan menemukan jawaban suatu permasalahan. Inkuiri sebagai aktivitas yang memiliki keragaman kegiatan mulai dari observasi, membuat pertanyaan dan mengumpulkan sumber informasi. Siswa diharapkan tidak mengerti satu materi, namun juga menggunakan pengalaman yang telah mereka miliki (Sa'diyah *et al*., 2022).

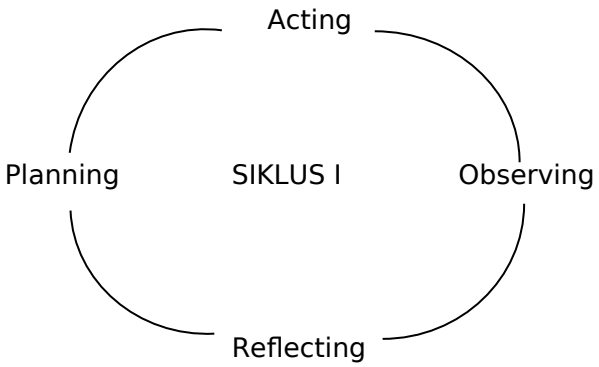
Video animasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, berisi materi digital yang membaurkan unsur audio, bacaan, ilustrasi, dan animasi secara terpadu dan menyeluruh. Pada video animasi, informasi pembelajaran ditampilkan gambar yang bergerak sehingga dapat mengurangi kata yang berlebihan dan tidak monoton. Video animasi dapat memikat perhatian siswa hingga pembelajaran terasa menyenangkan dan materi mudah diterima siswa (Sukarini & Manuaba, 2021).

Presentase ketuntasan belajar siswa kelas VIII-A di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan di materi sistem pernapasan saat prasiklus dengan menggunakan metode konvensional adalah 0,5% dengan rata-rata nilai kelas sebanyak 58,21%. Berdasarkan presentase yang didapat berarti capaian belajar siswa masih dalam kategori "cukup" dan perlu di tingkatkan dengan menerapkan inovasi pembelajaran sehingga menjadi menarik dan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Adanya masalah tersebut, peneliti menyelenggarakan penelitian tindakan kelas "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Video Animasi Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP" dengan tujuan untuk menemukan perbedaan nilai belajar siswa kelas VIII-A SMP Al-Kholiliyah Bangkalan sebelum dan sesudah penerapan Media Video Animasi Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia dengan harapan mampu memberikan solusi dan alternatif bagi guru dalam mengoptimalkan belajar siswa.

Metode Penelitian

Tujuan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilakukan di semester satu tahun ajaran 2025/2026. Penelitian diadakan pada bulan oktober 2025. Penelitian bertempat di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan. Sasaran penelitian ini siswa kelas VIII-A sebanyak 28 siswa. Penelitian membedakan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Al-Kholiliyah Bangkalan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui media video animasi berbasis inkuiri pada materi sistem pernapasan manusia.

Prosedur penelitian terdiri dari prasiklus dan siklus 1 dengan 4 tahap yakni tahap rencana, tahap penerapan, tahap penghimpunan data dan tahap refleksi. Siklus rancangan penelitian tindakan kelas dilihat pada **gambar 1.**



Gambar 1. Siklus PTK Model Kurt Lewin

Penghimpunan data pada penelitian digunakan tes, pengamatan dan dokumentasi. Tes dalam penelitian dibuat untuk mendapat capaian belajar siswa dengan lembar pretest pada saat prasiklus dan memberikan lembar post-test di akhir siklus I. Setiap lembar berisikan 10 soal pilihan ganda. Observasi merupakan aktivitas pengamatan mengenai suatu objek pada penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini diambil saat dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dan dilampirkan pada laporan ini mulai dari sebelum siklus hingga siklus I. dokumentasi sebagai pendukung teknik pengumpulan data serta sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Analisis data yang diterapkan yaitu analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada analisis data kualitatif terdiri atas reduksi data, pemaparan data dan memberi kesimpulan. Pada analisis data kuantitatif terdiri atas rata-rata hasil pembelajaran, presentase ketuntasan hasil pembelajaran dan perhitungan N-gain. Rerata capaian belajar yang didapat siswa selesai diterapkannya inkuiri pembelajaran berbasis video animasi digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata-Rata} =$$

Pada penelitian (Timbuleng *et al*., 2023). Presentase ketuntasan hasil belajar diukur menggunakan rumus. Adapun rumus presentase hasil belajar sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar} = x\ 100\%$$

Dengan klasifikasi tuntasan belajar siswa pada **tabel 1.**

Tabel 1. Klasifikasi Presentase Tuntasan Belajar

Rentang Presentase	Kategori
86%-100%	Sangat tinggi
71%-85%	Tinggi
56%-70%	Cukup
41%-55%	Rendah

≤ 40%	Sangat rendah

Sumber: (Putri & Jayantika, 2023)

N-gain digunakan untuk melihat ketidaksamaan hasil belajar pengetahuan siswa di awal pembelajaran (*pretest*) dan di akhir pembelajaran (*posttest*). N-gain untuk menghitung ketidaksamaan nilai pretest dan posttest. N-gain dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{N-gain} =$$

Dengan klasifikasi nilai gain:

Tabel 2. Klasifikasi Pengelompokan N-gain

Nilai N-gain	Kriteria
g ≥ 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g ≤ 0,3	Rendah

Sumber: (Nurbaity, Pramadi, & Paujiah, 2023)

Untuk melihat presentase efektivitas pembelajaran menggunakan video animasi peneliti menggunakan kategori efektivitas N-gain yang diklasifikasi pada kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Efektivitas N-gain

Presentase (%)	Kriteria
≥ 76%	Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

Sumber : (Rahmi *et al*., 2021)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam kegiatan pra-siklus yaitu sebelum menerapkan video animasi berbasis inkuiri sebagai media pembelajaran peneliti menerapkan metode pembelajaran konvensional. Pada pra-siklus peneliti memanfaatkan metode verbal, musyawarah, dan pertanyaan jawaban diperoleh banyak siswa berhasil tuntas, tidak tuntas dan rerata hasil belajar siswa saat melakukan prestest pada pratindakan terdapat dalam **tabel 4.**

Tabel 4. Hasil *Pretest* Siswa

No.	Klasifikasi	Pratindakan	
		Jumlah	Presentase
	Tuntas	3	11%
	Tidak Tuntas	25	89%
	Rata-rata	58,21%	

Pada kegiatan siklus I peneliti mengimplementasikan pembelajaran dengan bantuan media video animasi berbasis inkuiri. Presesntase ketuntasan serta rata-rata belajar siswa siklus 1, terdapat pada **tabel 5.**

Tabel 5. Hasil *Posttest* Siklus I

Kriteria	Pra tindakan	Siklus 1
Jumlah peserta didik tuntas	3	26
Presentase ketuntasan klasikal	11%	93%
Rata-rata kelas	58,21%	86,07%
Kriteria	Cukup	Sangat baik

Rekaptuasi nilai skor analisis N-gain pada penambahan hasil belajar dari siklus I diamati dalam **tabel 6.**

Tabel 6. Kriteria N-gain

Siklus I	
Skor N-gain	16,89
Rata-rata N-gain	0,60
Kriteria	Sedang

Presentase efektivitas pembelajaran menggunakan video animasi sebagai berikut:

Tabel 7. Presentase efektivitas N-gain

Siklus I	
Rata-rata efektivitas	66,67
Kategori	Cukup efektif

Pembelajaran prasiklus dilaksanakan dengan cara tradisional, yaitu melalui ceramah, diskusi dan sesi tanya jawab. Hasil dari pretest siswa kelas VIII-A menggunakan 10 soal pilihan ganda yang mencakup materi organ pernapasan dan kelaianan sistem pernapasan setelah dihitung menggunakan rumus, rata-rata hasil belajar sesuai dengan data telah disajikan pada tabel 3. yaitu sebesar 58,21%. Jumlah siswa tuntas yakni 3 orang dengan presentase hasil belajar 11% dan siswa tidak tuntas adalah 25 dan presentase sebesar 89%. Berdasarkan kriteria yang telah dituliskan pada tabel 1. ketuntasan hasil belajar siswa tergolong cukup namun perlu ditingkatkan sehingga peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas sebagai usaha memperbaiki capaian belajar siswa.

Siklus I PTK diadakan dengan 4 tahap yaitu tahap rencana, penerapan, penghimpunan data dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti merencanakan serta menyiapkan sarana prasarana yang digunakan untuk melaksanakan belajar mengajar dengan media video animasi berbasis inkuiri. Sarana prasarana yang disiapkan yaitu video animasi tentang sistem pernapasan, proyektor, laptop, dan lembar posttest seperti yang digunakan pada saat prasiklus.

Pada tahap pelaksanaan, siklus 1 diadakan pada tanggal 7 oktober 2025. Tahap ini dilaksanakan pada pembelajaran IPA selama 3 jam pelajaran (120 menit) dengan menerapkan pembelajaran berbantuan media video animasi berbasis inkuiri. Pembelajaran dilaksanakan peneliti sesuai dengan sintaks yang dipakai dimulai dari pembuka, inti dan penutup. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka, yakni dengan membuka pembelajaran, memberi salam, ketua kelas memimpin doa, menyapa siswa, mengecek kehadiran siswa, melakukan *ice breaking* untuk memfokuskan siswa, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pemberian pertanyaan pemantik. Setelah melaksanakan kegiatan pembuka, dilakukan kegiatan inti sesuai sintaks inkuiri yang diawali dengan orientasi, menetapkan isu, menyusun dugaan sementara, menghimpun dan analisis data, menguji dugaan sementara, dan menyimpulkan. Pada sintaks orientasi, guru menayangkan video cuplikan animasi orang sedang berolahraga/lari. Pada sintaks merumuskan masalah, siswa menyusun pertanyaan berdasarkan video yang telah diamati. Pada sintaks mengajukan hipotesis, siswa membuat dugaan sementara berdasarkan pertanyaan yang telah dibuat. Pada sintaks mengumpulkan dan menganalisis data, guru menyajikan video animasi proses pernapasan manusia beserta kelaianan atau gangguannya. Pada sintaks menguji hipotesis, guru dan siswa membahas urutan udara masuk dari hidung sampai ke paru-paru, fungsi tiap organ dan gangguan sistem pencernaan serta berdiskusi bersama menguji hipotesis dari pertanyaan yang telah disusun berdasarkan video yang telah ditayangkan pada sintaks orientasi. Pada sintaks terakhir yaitu menarik kesimpulan, siswa menyimpulkan proses pernapasan manusia dan gangguannya yang dibimbing guru. Kemudian guru mempersilakan setiap siswa mengisi *posttest* sebagai evaluasi guru pada siklus I. Setelah kegiatan inti dan pengerjaan *posttest* selesai, kegiatan terakhir adalah penutup. Guru menutup pembelajaean dengan mengkondisikan siswa untuk refleksi pribadi, memberikan apresiasi dan umpan balik, menyampaikan pembelajaran selanjutnya serta ditutup dengan doa dan memberikan salam.

Pengumpulan data dilakukan pada akhir tahap pelaksanaan menggunakan lembar *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis oleh penelitimenggunakan rumus presesntase seperti yang telah disajikan

pada metode penelitian. Hasil dari lembar *posttest* siklus I mengalami kenaikan dibanding data pratindakan. Rerata capaian belajar siswa kelas VIII-A sebesar 86,07% dengan banyak tuntas 26 dari 28 siswa dengan presentase 93%. Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang disajikan, menunjukkan bahwa nilai presentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah mendapatkan kriteria sangat tinggi.

Pada tahap refleksi, berdasarkan data yang diperoleh dan dijabarkan sebelumnya maka disimpulkan media video animasi berbasis inkuiri dapat meninggikan capaian belajar siswa. Presentase capaian belajar siswa pratindakan ke siklus terjadi penambahan, yaitu 58,21% menjadi 86,07% dengan kategori sangat tinggi. Kenaikan nilai hasil belajar siklus I setelah dihitung dengan rumus N-gain mendapatkan rata-rata 0,67 kategori sedang dan efektivitas 66,67% kategori cukup efektif. Pernyataan tersebut sesuai penelitian (Kusumahwardani *et al*., 2022) bahwa penggunaan media video animasi efektif untuk menaikkan hasil belajar siswa. Selain itu, belajar dengan media video animasi juga mencipta keadaan yang ceria dan menambah fokus pada kegiatan belajar di kelas sehingga proses belajar lebih kondusif.

Kesimpulan dan Saran

Pencapaian belajar siswa kelas VIII-A pada prasiklus/sebelum dilakukan pembelajaran berbantuan media video animasi mendapatkan hasil rerata 58,21% dengan jumlah siswa yang tuntas 3 dengan presentase hasil belajar 11%. Pada siklus I yaitu setelah diterapkannya pembelajaran berbantuan media video animasi berbasis inkuiri rerata pencapaian belajar siswa kelas VIII-A yakni 86,07%, jumlah 26 siswa yang tuntas dengan presentase sebesar 93% dan menepati kriteria sangat tinggi. Peningkatan setelah diukur menggunakan rumus N-gain mendapatkan hasil 0,67 kategori sedang dan efektivitas sebesar 66,67% menepati kategori cukup efektif. Sehingga video animasi berbasis inkuiri cukup efektif menaikkan hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Al-Kholiliyah Bangkalan.

Melalui penelitian, peneliti berharap artikel yang telah disusun bisa memberikan rujukan guru dalam menentukan media belajar yang pas untuk mengatasi kurangnya hasil belajar siswa. Harapan peneliti, penelitian bisa dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga meraih hasil lebih baik.

Daftar Pustaka

Akhmad, K. A. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan untuk Mengatasi Kemiskinan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, *2*(6), 173–181.

Andri, Y., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(1), 127. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545

Hazimah, G. F., Cahyani, S. A., Azizah, S. N., & Prihantini, P. (2022). Pengelolaan Kurikulum dan Sarana Prasarana Sebagai Penunjang Keberhasilan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *9*(2), 121–129. https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.44591

Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 152–159. https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97

Janna, Mi., Muis, A., & Asrah. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 19. *Urnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *6(2)*(2), 282–288.

Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 18–32.

Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(1), 110–115. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665

Nurbaity, N, B., Pramadi, R. A., & Paujiah, E. (2023). Penggunaan Media Permainan Kartu Uno dalam Meningkatkan Pemahaman. *Jurnal Edukasi*, *1*, 139–145.

Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, *13*(2), 88–96. https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004

Rahmi, F., Iltavia, I., & Zarista, R. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Realistik untuk Membangun Pemahaman Relasional pada Materi Peluang. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(3), 2869–2877. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.673

Sa'diyah, H., Aini, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2022). Model Pembelajaran Project Based Learning pada Perkembangan Berfikir Kritis Siwa : Literatur Review. *Maret*, *1*(1), 2022–2023.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA kelas VI SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 48–56.

Timbuleng, O., Paus, J. R., & Ester, K. (2023). Penerapan Metode Gasing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Operasi Hitung Pembagian Siswa Kelas IV SD Inpres Leleko. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 119–126.