

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020

 DOI :

 E-ISSN :

ARJI

Action Research Journal Indonesia

15 - 24

Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dengan Menggunakan Media Dakon Bilangan

Efforts to Improve Students' Understanding in Mathematics Subjects to the Introduction to the Concept of the Smallest Multiple Partnership (KPK) Using Dakon Numbers Media

Artikel dikirim :


10- 02 - 2020

Artikel diterima :


24 - 03 - 2020

Artikel diterbitkan :

26 - 03 - 2020

 Muhammad Iqbal Al-Ghazali^{1*}, Fidyaa Arie Pratama², Ahmad Faqih³

 ^{1,2} IAI Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia
³ STMIK IKMI Cirebon, Indonesia

 Email : 1alghazaliiqbalmuhammad0@gmail.com,
2fidyaarie@gmail.com, 3ahmadfaqih367@gmail.com

Kata Kunci:

Pemahaman Siswa, KPK,
Media Dakon Bilangan

Abstrak: Pembelajaran matematika mengenai materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) sangat penting diajarkan di SD karena alasan berhubungan dengan kenyataan. Berdasarkan pengamatan, materi ini dianggap sulit karena metode yang digunakan oleh guru masih konvensional tidak menggunakan media pembelajaran, dari hasil studi wawancara yang dilakukan pada 18 siswa hanya satu siswa yang bisa menjawabnya, oleh karena itu perlu metode baru dalam mengatasi masalah ini. Peneliti menggunakan media dakon dengan alasan, dalam proses pembelajaran siswa diajak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan diberikan stimulus berupa media. Sesuai pada teori belajar responden dimana belajar dihasilkan dari pengalaman dengan lingkungan yang didalamnya terjadi hubungan antara stimulus dan respon. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) mengetahui peningkatan pemahaman pada materi KPK, (2) mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media dakon. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang

mengadopsi model Kemmis & Taggart yang terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, pengisian angket dan tes, dianalisis dengan refleksi pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan baik dari pemahaman siswa dan minat siswa. Perolehan hasil belajar siswa dengan rata-rata pada siklus I mencapai 70 dengan persentase ketuntasan 44%, siklus II dengan rata-rata 92 dan persentase ketuntasan 100%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media dakon bilangan pada matapelajaran matematika materi KPK dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Bojonggenteng Kabupaten Sukabumi.

Keywords:

Understanding
Students, KPK, Media
Dakon Bilangan

Abstract: Learning mathematics on the subject of the Least Fellowship (KPK) is very important to be taught in elementary schools for reasons related to reality. Based on observations, this material is considered difficult because the method used by the teacher is still conventional and does not use learning media, from the results of an interview study conducted on 18 students only one student can answer it, therefore a new method is needed to overcome this problem. Researchers used dakon media on the grounds that in the learning process students were invited to be active in learning activities by being given a stimulus in the form of media. In accordance with the respondent's learning theory where learning is produced from experience with an environment in which there is a relationship between stimulus and response. The objectives of this study were: (1) to find out how to increase understanding of the KPK material, (2) to find out the students' interest in learning using Dakon media. This study used the PTK method which adopted the Kemmis & Taggart model which consisted of two cycles. Data collection was carried out through interviews, observation, filling out questionnaires and tests, analyzed by reflection in each cycle. The results showed a significant increase in both student understanding and student interest. Acquisition of student learning outcomes with an average in cycle I reached 70 with a percentage of 44% completeness, cycle II with an average of 92 and a percentage of completeness of 100%. Therefore it can be concluded that the use of number dakon media in the mathematics subject matter of the Corruption Eradication Commission can improve the understanding of fourth grade students of SD Negeri 2 Bojonggenteng, Sukabumi Regency.

Copyright © 2020 ARJI : Action Research Journal Indonesia

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu mengenai logika. Belajar ilmu matematika adalah belajar mengenai teori-teori, hipotesis dan rumus. Konsep-konsep yang ada merupakan konsep abstrak. Seperti apa yang dikatakan oleh Albert Einstein bahwa “sejauh hukum-hukum matematika merujuk kepada kenyataan, mereka tidaklah pasti; dan sejauh mereka pasti, mereka tidak merujuk pada kenyataan” (Wikipedia : 2013). Dalam kurikulum Sekolah Dasar (SD) 2004, matematika berfungsi mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika sederhana diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan pengukuran dan geometri.

Matematika sangat penting untuk dipelajari karena dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa. Menurut Fathani (2012 : 24) ada beberapa alasan mengapa matematika wajib dipelajari:

1. Matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan
2. Semua bidang studi memerlukan kajian matematika yang sesuai
3. Matematika dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis

Fathani juga berpendapat bahwa matematika adalah *queen of science* (ratunya ilmu). Matematika merupakan induk dari berbagai ilmu pengetahuan. Melalui eksperimen, imajinasi dan ide-ide baru yang ditemukan oleh para matematikawan dan ilmuan sehingga manusia dapat menggunakannya untuk kemajuan peradaban.

Tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Depdiknas 2006 dalam Saepuloh : 2013) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Melihat dari tujuan dan pentingnya matematika di atas maka sudah seharusnya pembelajaran matematika di sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi dan bermakna bagi peserta didik terutama dalam jenjang SD. Dalam memberikan materi pelajaran guru harus terfokus kepada bagaimana memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dapat merangsang anak untuk selanjutnya dapat mencari pengetahuannya sendiri (Vebrianto dan Pratama, 2019).

Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah harus memperhatikan ruang lingkup matematika sekolah, diantaranya (Fathani, 2012 : 72; Indahyati dkk, 2019) :

1. Penyajian

Penyajian matematika tidak harus diawali dengan teorema maupun definisi, tetapi haruslah disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa.

2. Pola pikir

Pembelajaran matematika sekolah dapat menggunakan pola pikir deduktif maupun pola pikir induktif. Hal ini harus disesuaikan dengan topik bahasan dan tingkat intelektual siswa.

3. Semesta pembicaraan

Dalam jenjang pendidikan disesuaikan komplekan semestanya, semakin meningkat tahap perkembangan intelektual siswa, semesta matematikanya pun semakin diperluas.

4. Tingkat keabstrakan

Tingkat keabstrakan matematika harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Dalam materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dimana siswa harus bisa menentukan kelipatan dari satu bilangan, kemudian mencari kelipatan yang sama (bersekutu) dari dua bilangan dan menentukan nilai yang terkecil. Tetapi banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Penyebabnya siswa masih belum bisa perkalian sehingga kesulitan untuk menentukan kelipatan suatu bilangan sehingga tidak dapat memahami konsep dari KPK itu sendiri. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan tujuan dari pembelajaran matematika tidak akan tercapai. Pada pembelajaran KPK penyampaian materi oleh guru masih dilakukan secara konvensional. Seperti yang dijelaskan oleh Andriyani (2010) guru menyampaikan materi KPK dengan cara berceramah tanpa menggunakan benda atau media yang dapat membuat siswa terangsang untuk belajar matematika. Hal ini menambah kesulitan siswa dalam memahami konsep KPK.

Persoalan tersebut selalu relevan bagi semua pelaku pendidikan dalam menemukan sebuah media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang berlangsung secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dengan tujuan membangun kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad (2013 : 10; Hadi, dkk, 2019; Sadikin, dkk, 2019) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dengan demikian, proses pembelajaran di sekolah harus disajikan secara konkrit sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa pada jenjang pendidikan. Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan lingkup materi yang akan diajarkan untuk meningkatkan penerimaan informasi sehingga antara guru dan siswa mendapat kesamaan pengertian dan pemahaman (Pratama, dkk, 2019).

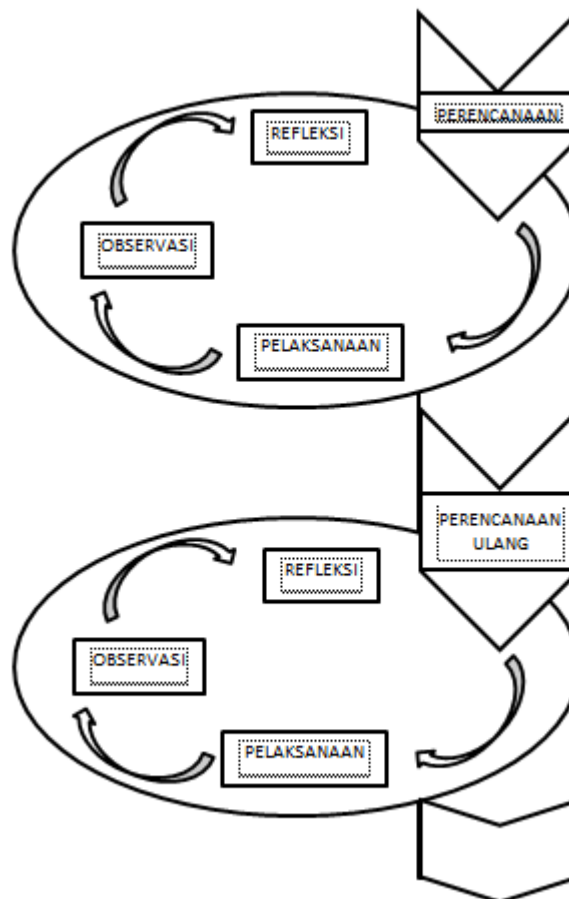
Dengan menggunakan media pembelajaran siswa tidak hanya terfokus untuk mendengarkan guru menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Sujanto (2007 : 87) hasil belajar siswa dapat di bedakan sebagai berikut: 1) Membaca = 10%, 2) Mendengar = 20%, 3) Melihat = 30%, 4) Melihat dan Mendengar = 50%, 5) Mengatakan = 70%, 6) Melakukan = 90%. Dengan demikian apabila dalam sebuah pembelajaran menginginkan daya serap pemahaman yang tinggi maka tahapan yang digunakan adalah dengan perlakuan atau tindakan, sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna.

Media pembelajaran dakon bilangan merupakan media pembelajaran yang dibuat dan terinspirasi dari permainan tradisional anak yaitu dakon atau yang akrab disebut dengan congklak. Pada permainan dakon, siswa diajak untuk bermain dan tanpa terasa akan memiliki kemampuan dalam perhitungan. Alat tersebut praktis dapat digunakan langsung oleh siswa dan guru pada beragam materi perkalian dan pembagian dasar. Dari alasan tersebut, peneliti memilih media dakon bilangan yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam

merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar KPK. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusun Tugas Akhir dengan judul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dengan Menggunakan Media Dakon Bilangan”.

METODE

Model PTK yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Wiriaatmaja, 2012 : 66). Model PTK tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Model Spiral Kemmis & Taggart

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bojonggenteng Kabupaten Sukabumi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Bojonggenteng yang berjumlah 18 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 9 dan jumlah siswa perempuan 9.

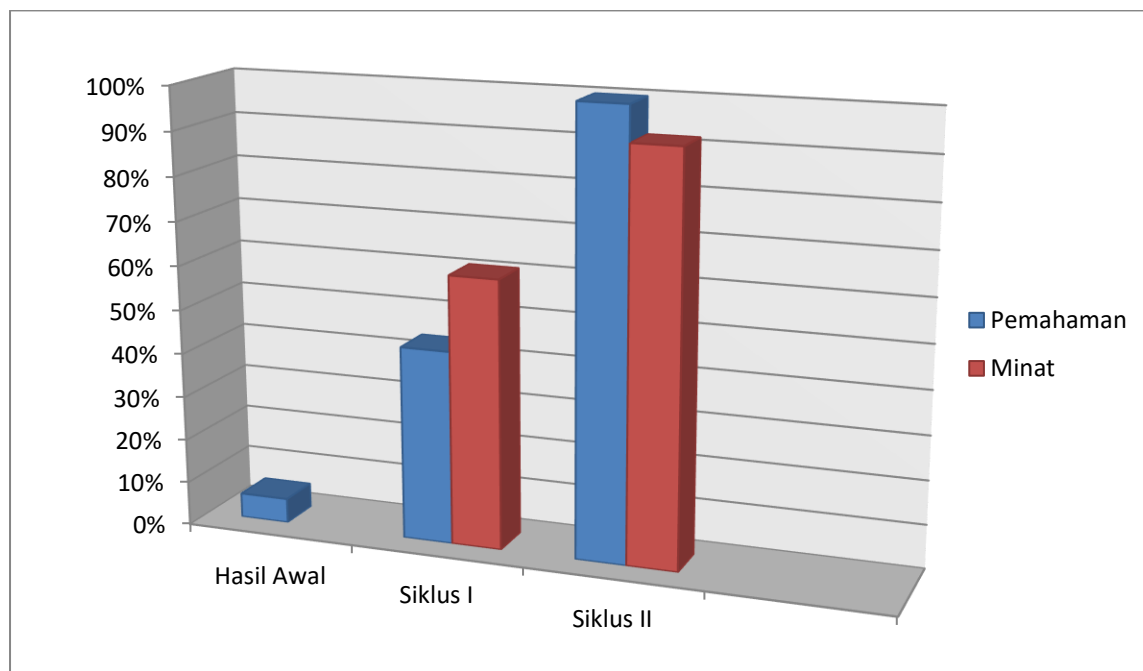
Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Instrumen tes, Instrumen Non Tes seperti Lembar observasi, Angket dan Wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media dakon siswa lebih memahami materi KPK. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa, dapat dilihat dalam tabel 1 dan gambar 2 berikut :

Tabel 1.
Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa

Minat	Siklus	I	61%
		II	92%
Pemahaman	Siklus	Tes Awal	6%
		I	44%
		II	100%



Gambar 2.
Pemahaman dan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung, menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang cukup baik jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelum penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dakon sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran KPK dalam upaya meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa. Namun dalam penerapannya semua tidak terlepas dari bagaimana kemampuan dan kreativitas guru dalam merencanakan dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Karena pada dasarnya siswa menyenangi pelajaran matematika namun mereka sering kali mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang disebabkan kurang memahami materi yang telah diberikan.

Bersadarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media dakon sebaiknya harus diperhatikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan. Media dakon sangat tepat digunakan dengan metode belajar kelompok, karena dengan berkelompok siswa menjadi lebih aktif bermain dakon dengan siswa lainnya. Siswa yang belum paham akan bertanya kepada teman atau guru, mereka juga tidak segan untuk menyanggah atau memberikan pendapat.

Dengan menggunakan media pembelajaran dakon peneliti melihat adanya perubahan-perubahan pada siswa, baik pada proses pembelajaran, pemahaman materi, dan keaktifan siswa.

Dengan demikian sangat jelas bahwa penggunaan media dakon dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan minat siswa khususnya dalam pembelajaran pengenalan konsep KPK.

Media dakon memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Praktis, dapat digunakan oleh guru dan siswa secara langsung
2. Disukai oleh siswa, karena pada dasarnya siswa menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan
3. Harganya murah, mudah dibuat dan tidak berbahaya

Dengan kelebihan yang dimiliki oleh media dakon, banyak penelitian yang menggunakan media dakon. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Marwiyana (2014) yang berjudul "Penggunaan Modifikasi Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kecepatan Menghitung Dalam Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Anak Tunanetra Kelas IV Di SLBN Gedangan Sidoarjo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penelitian tindakan kelas dan modifikasi permainan dakon dapat meningkatkan kecepatan menghitung dalam operasi penjumlahan bilangan bulat, serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran (mencapai hasil belajar tuntas). Data hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dakon rata-rata 5,1 meningkat setelah menggunakan dakon bilangan meningkat menjadi 6,75 disiklus pertama dan 8,25 pada siklus kedua.

Dapat dikatakan bahwa penelitian dengan menggunakan media dakon ini berhasil. Terbukti dari hasil yang diperoleh siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kegiatan tes awal ketuntasan siswa hanya mencapai 6%, kemudian mencapai 44% pada siklus I, dan ketuntasan pada siklus II mencapai 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa Minat siswa terhadap media dakon mengalami peningkatan. Ini dapat dilihat pada keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus I keaktifan siswa mencapai 61% meningkat pada siklus II menjadi 92%. Peningkatan minat siswa ini berkaitan dengan kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat agar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pemahaman siswa terhadap konsep KPK melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media dakon mengalami peningkatan secara signifikan. Dapat dilihat dari perolehan nilai yang dicapai siswa pada pra siklus hanya mencapai 6%, siklus I menjadi 44% dan pada siklus II mencapai 100%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perasaan syukur peneliti sampaikan kepada instansi SDN 2 Bojonggenteng yang telah memfasilitasi penelitian ini dan terima kasih kami sampaikan kepada para siswa dan guru SDN 2 Bojonggenteng yang sangat membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghozali, M. I., Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). Fish Bowl Method In Learning Talking Skills. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 87-98.
- Asmilasti, R., Pratama, F. A., & Sarie, D. M. (2019). Total Physical Response To Listening Learning (Classroom Action Research for Elementary School Students 2 Mayung). *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 13-22.
- Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Counting Skills Using Number Card Displayers. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 217-227.

- Barnawi, B., & Pratama, F. A. (2019). The Application of Paired Story Type Learning Models to Improve Reading Ability in Indonesian Lessons. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 178-190.
- Barnawi, B., Junaedi, J., & Rido, R. (2019). Improve Teachers' Ability in Compiling Classroom Action Research Through Workshop Activities. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 1-12.
- Barnawi, B., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Teachers And Community Efforts to Motivate Students in Learning Reading Al-Qur'an Writings. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 157-169.
- Barnawi, B., Pratama, F. A., & Al-Ghozali, M. I. (2019). Application of a Contextual Approach in Indonesian Language Learning to Improve the Ability to Write Poetry. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 75-86.
- Cahyani, I. dan Rosmana. (2006). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Dananjaya, U. (2011). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: NUANSA.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Fata, M. A., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). The Exploration Model of Introduction and Concept Application (Epa) 5 In Learning In Beginning Reading. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 64-74.
- Hadi, N. S., Indahyati, I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Children's Speaking Skills through the Use of Hand Puppet Media in TK Nurul Amal Perumnas Cirebon. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 135-146.
- Hernawan, dkk. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Hudri, M. (2011). *Implementing Wheel Model of GBA to Improve the Tenth Graders' Writing Skill at MA. Darul Qur'an Bengkel - West Lombok*. [Online]. Tersedia: <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/14402> [5 Desember 2012]
- Indahyati, I., Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Efforts to Improve Sosial Science Learning Outcomes by Using Image Media on Family Self-Documents. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 147-158.
- Lestari, I. P. (2005). *Peningkatan Tujuh Aspek Keterampilan Menulis surat Pribadi Dengan Pendekatan Kontekstualkomponen Pemodelan Pada Siswa Kelas Vsd N Pedurungan Tengah 02 Semarang*. [Online].
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur'aini, U. dan Indriyani. (2008). *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas IV (bse)*. Jakarta: Pusat Perbukuaan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurdiawan, O., Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). PKM E-Commerce Kampung Keluarga Berencana Desa Mertasinga Kabupaten Cirebon. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 1-8.
- Nurhadiansyah, N., Pratama, F. A., & Al-Ghozali, M. I. (2019). The Use of Collaborative Reading Strategies in Fiction Reading Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 99-110.

- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).
- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Al Ghozali, M. I. (2019). Application of the Inquiry Approach in Learning Social Science to Improve the Quality of Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 205-216.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Nurdiawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.
- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Al-Ghozali, M. I., & Sarie, D. M. (2019). VCT (Role Playing) Model To Increase Awareness of Democratic Value in Citizenship Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 41-51.

- Pratama, F. A., Faqih, A., & Nurhadiansyah, N. (2019). Contextual Learning Models to Improve Student Learning Outcomes About Natural Resources. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(2), 111-122.
- Pratama, F. A., Fathurrohman, F., & Susilo, S. V. (2019). Efforts to Improve Understanding of the Concept of Numbers 1-20 through the use of playing methods. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 113-124.
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdiawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Laksana, T. G., & Nurhadiansyah, N. (2019). Application of Inquiry Type Cooperative Learning Models to Improve Student Learning Outcomes. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 171-177.
- Pratama, F. A., Mulyana, M., Nurdiawan, O., & Pramudita, R. (2019). Sistem Informasi Monitoring Pajak Bumi Bangunan menggunakan Metode Rapid Application Development. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 6(2), 23-34.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 42-50.
- Resmini, N. et al. (2006a). *Membaca dan Menulis di SD*. Bandung: UPI Press.
- Resmini, N. et al. (2006b). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.
- Sadikin, S., & Pratama, F. A. (2019). The Efforts of Islamic Religious Education Teachers in Increasing Student Motivation in Kindergarten Al-Ikhlas. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(3), 125-134.
- Sadikin, S., Al Ghozali, M. I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Reading Ability Using Picture Stories Media. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 53-63.
- Sadikin, S., Al Ghozali, M. I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Reading Ability Using Picture Stories Media. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(1), 53-63.
- Semi, A. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Semi, A. (2008a). *Terampil Membuat Buku Harian dan Surat Pribadi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Semi, A. (2008b). *Terampil Menulis Surat*. Bandung: Titian Ilmu
- Soedjito dan Solchan. (2004). *Surat Menyurat Resmi Bahasa Indonesia*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Subana, M. dan Sunarti. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Vebrianto, S., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to Improve Mathematics Learning Results Using Cooperative Methods Tournament Team Games Model. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 1(4), 191-204.
- Yunus, et al. (2009). *Menulis 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainurrahman. (2011). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.