

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* MELALUI QUIZ DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG

Resty Winda Vinata¹⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v16i1.27984](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v16i1.27984)

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, STKIP-PGRI Trenggalek

Abstrak

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar karena berperan penting dalam mendukung kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Namun, hasil Asesmen Nasional dan temuan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya dalam memahami konsep bilangan dan operasi hitung dasar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran *Deep learning* melalui quiz digital terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental berupa *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 47 siswa yang terdiri atas 27 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test-post-test*, kuesioner, dan observasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Samples T-test*, dan *Independent Samples T-test*.

Kata Kunci: Kata Kunci: *Deep learning*, Quiz Digital, Kemampuan Berhitung.

History Article

Received 06 Juli 2026

Approved 20 Juli 2026

Published 31 Juli 2026

How to Cite

Vinata, Resty Winda. (2026). Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* Melalui Quiz Digital Terhadap Kemampuan Berhitung. *Malih Peddas*, 16(1), 83-89

Coressponding Author:

Jl. Supriadi, Nggempleng, Ngares, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: ¹ zurounsafinaturrohman7345@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemampuan berhitung merupakan kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya. Kemampuan ini berkaitan dengan penguasaan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, yang dibutuhkan siswa untuk memahami konsep bilangan secara bertahap.

Kemampuan berhitung juga mendukung aktivitas kehidupan sehari-hari serta perkembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa (Afifah, 2024). Susanti (2020) menegaskan bahwa pembelajaran berhitung pada anak sekolah dasar berperan penting dalam melatih kemampuan memahami angka, konsep bilangan, dan hubungan antarbilangan melalui kegiatan belajar yang bermakna. Oleh karena itu, kemampuan berhitung perlu dikembangkan sejak fase awal sekolah dasar agar siswa memiliki dasar numerasi yang kuat.

Namun demikian, kemampuan numerasi siswa di Indonesia masih menunjukkan kondisi yang memerlukan perhatian. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa skor matematika Indonesia sebesar 379 masih berada di bawah rata-rata OECD, yaitu 489 (OECD, 2019). Pada PISA 2022, skor matematika Indonesia kembali berada di bawah rata-rata OECD dengan capaian 366, sedangkan rata-rata OECD mencapai 472 (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih efektif. Wijaya (2023) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan numerasi siswa sekolah dasar berkaitan dengan lemahnya pemahaman konsep dasar matematika yang seharusnya dibangun sejak kelas awal.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas II sekolah dasar di Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menuliskan bilangan, memahami nilai tempat, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan. Rendahnya pemahaman konsep bilangan tersebut berdampak pada kemampuan berhitung siswa yang belum berkembang secara optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, penggunaan metode yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa cenderung mengerjakan soal secara prosedural tanpa memahami makna konsep yang dipelajari.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong pemahaman konsep secara mendalam dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Dalam perspektif teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan langsung (Susanti, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Fullan dan Langworthy (2014) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran deep learning menekankan pemahaman makna, keterkaitan antarkonsep, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Fitriani dan Santiani (2025) menegaskan bahwa pendekatan deep learning dapat membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih utuh, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada hafalan prosedur, tetapi berkembang menuju pemahaman yang lebih mendalam.

Agar penerapan deep learning sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Shoffa (2023) menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu memadukan unsur visual dan aktivitas belajar sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Wibawa (2021) menyatakan bahwa quiz digital dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa karena proses belajar berlangsung lebih menyenangkan dan memberikan umpan balik secara langsung. Rahayu (2020) juga

menunjukkan bahwa penggunaan quiz digital dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan fokus dan motivasi siswa dalam mengerjakan soal. Dengan demikian, integrasi pendekatan deep learning dengan quiz digital berpotensi menciptakan pembelajaran berhitung yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital maupun pendekatan pembelajaran inovatif dapat mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Aldona et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Aditiyawarman et al. (2022) menemukan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Rasma et al. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan deep learning efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada penelitian eksperimen. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan subjek secara penuh. Kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberi posttest untuk mengetahui kemampuan berhitung akhir siswa.

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar negeri di Kecamatan Karang, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II sekolah dasar di Kecamatan Karang yang berjumlah 312 siswa. Sampel ditentukan menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik siswa, kondisi sekolah, penerapan Kurikulum Merdeka, serta ketersediaan sarana pendukung pembelajaran digital. Berdasarkan kriteria tersebut, SDN 2 Jati dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 27 siswa, sedangkan SDN 1 Karang dipilih sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 20 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar. Pendekatan deep learning dioperasionalkan melalui pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif, pemahaman bermakna, dan suasana belajar menyenangkan dengan bantuan Quizizz sebagai media latihan dan evaluasi formatif. Kemampuan berhitung siswa diukur melalui indikator pemahaman konsep bilangan sampai 100, perbandingan dan pengurutan bilangan, serta penerapan bilangan dalam masalah sederhana.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan, koordinasi dengan sekolah dan guru kelas, serta menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest. Selanjutnya, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran matematika menggunakan pendekatan deep learning melalui quiz digital, sedangkan kelompok kontrol belajar dengan pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran pada kelompok eksperimen menekankan prinsip mindful, meaningful, dan joyful, sedangkan Quizizz digunakan pada tahap latihan dan evaluasi formatif untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Pada tahap akhir, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur kemampuan berhitung setelah perlakuan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes sebagai instrumen utama dan dokumentasi sebagai data pendukung. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest dan posttest, untuk mengukur kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar yang meliputi pemahaman konsep bilangan, hubungan dan struktur bilangan, serta penerapan bilangan dalam masalah sederhana. Jumlah butir soal yang digunakan sebanyak 30 soal. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji kualitasnya melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan rumus Cronbach's Alpha, dan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,764. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Pengujian hipotesis dilakukan dengan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, serta independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan berhitung antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan SPSS pada taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa pada kedua kelompok mengalami peningkatan setelah pembelajaran, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 47,5 meningkat menjadi 57,3 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 9,8 poin. Sementara itu, pada kelompok eksperimen rata-rata nilai pretest sebesar 48,5 meningkat menjadi 72,1 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 23,6 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa yang mengikuti pembelajaran deep learning melalui quiz digital lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Nilai signifikansi pretest kelompok kontrol sebesar

0,479 dan posttest sebesar 0,139, sedangkan pada kelompok eksperimen nilai signifikansi pretest sebesar 0,183 dan posttest sebesar 0,145. Dengan demikian, seluruh data berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data memenuhi syarat homogen. Nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,069, sedangkan pada data posttest sebesar 0,088. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan paired sample t-test dan independent sample t-test.

Hasil paired sample t-test pada kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata kelompok kontrol meningkat dari 47,5 menjadi 57,3 dengan selisih 9,8 poin, nilai t sebesar 11,31, dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang diberikan pada kelompok kontrol tetap menghasilkan peningkatan kemampuan berhitung siswa, meskipun peningkatannya relatif terbatas.

Pada kelompok eksperimen, hasil paired sample t-test juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata meningkat dari 48,5 menjadi 72,1 dengan selisih 23,67 poin, nilai t sebesar 18,52, dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran deep learning melalui quiz digital memberikan peningkatan kemampuan berhitung yang signifikan pada siswa kelas II sekolah dasar.

Untuk mengetahui perbedaan hasil akhir antar kelompok, dilakukan independent sample t-test terhadap nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dengan mean difference sebesar 14,85. Rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 72,1 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 57,3. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berhitung yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan pendekatan deep learning melalui quiz digital dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan pendekatan deep learning melalui quiz digital berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa meningkat pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran deep learning melalui quiz digital tidak hanya membantu siswa memperoleh hasil tes yang lebih baik, tetapi juga mendorong proses belajar yang lebih aktif, terarah, dan bermakna. Selisih peningkatan sebesar 23,6 poin pada kelompok eksperimen memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan keterlibatan aktif siswa, penggunaan teknologi, dan pemberian umpan balik langsung lebih efektif dalam mendukung kemampuan berhitung dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menghasilkan peningkatan 9,8 poin.

Secara pedagogis, temuan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik pendekatan deep learning yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep secara mendalam, refleksi, dan keterhubungan materi dengan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam

pembelajaran berhitung di kelas rendah, siswa tidak cukup hanya menghafal prosedur penjumlahan atau pengurangan, tetapi perlu memahami makna bilangan, hubungan antarbilangan, serta strategi penyelesaian soal. Penerapan deep learning melalui quiz digital memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan soal, menerima umpan balik instan, dan memperbaiki kesalahan secara segera. Proses ini memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui jawaban benar atau salah, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap konsep berhitung.

Peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen juga dapat dipahami dari sudut pandang perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang memberi pengalaman aktif, latihan berulang, dan umpan balik langsung lebih mudah membantu mereka memahami konsep numerik. Melalui quiz digital, siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang menuntut perhatian, respons cepat, dan evaluasi atas jawaban yang diberikan. Keterlibatan tersebut membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep bilangan, perbandingan, pengurutan, serta operasi hitung sederhana.

Selain itu, penggunaan quiz digital berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media digital interaktif dapat meningkatkan perhatian siswa karena menyajikan soal dalam format yang lebih variatif, memberikan umpan balik langsung, dan menghadirkan tantangan yang mendorong partisipasi aktif. Pada konteks penelitian ini, quiz digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana latihan yang mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan tersebut berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung, karena siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk mempraktikkan konsep yang dipelajari secara langsung.

Hasil independent sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menguatkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada kelompok eksperimen tidak hanya disebabkan oleh proses pembelajaran biasa, tetapi berkaitan dengan perlakuan yang diberikan. Perbedaan rata-rata posttest sebesar 14,85 poin menunjukkan bahwa pendekatan deep learning melalui quiz digital memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, ketika pembelajaran matematika di kelas rendah dirancang secara aktif, bermakna, dan didukung media digital interaktif, siswa cenderung menunjukkan kemampuan berhitung yang lebih baik dibandingkan ketika belajar melalui pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media digital dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif, memberi ruang refleksi, serta memanfaatkan teknologi untuk umpan balik terbukti membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih kuat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan pendekatan deep learning melalui quiz digital dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen dari 48,5 pada pretest menjadi 72,1 pada posttest, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 47,5 menjadi 57,3. Hasil uji independent sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan kemampuan berhitung yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran deep learning melalui quiz digital terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Afifah, P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Melalui Media Konkret Pada Kelas 1 Fase A Sdn 182/1 Hutan Lindung [Universitas Jambi]. In *Skripsi*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unja.ac.id/64228/7/SKRIPSI FULL.pdf
- Aldona, R., Widyaningrum, H. K., & Khuzaimah, S. (2024). Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 02 Josenan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(1), 1474–1480.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). How New Pedagogies Find Deep Learning Authors. In *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part B: Journal of Engineering Manufacture* (Vol. 223, Issue 4).
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do: Vol. I (A. Gurria (ed.)). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/
- Rasma, Idham Khalid, M., & Saleha. (2025). Penerapan Pembelajaran Deep Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI UPT SD 79 Gura. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 8, 455–465. <https://www.e-journal.my.id/cjpe/article/view/5630%0Ahttps://www.e-journal.my.id/cjpe/article/download/5630/3715>