

PENINGKATAN PEMAHAMAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PERMAINAN MENELUSURI ANGKA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IMI QUHAS PRIMARY SCHOOL JAMBI

Marshela Agustiana¹, Gupo Matvayodha²

marshelaagustiana22@gmail.com¹, gupomatvayodha@uinjambi.ac.id²

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai adanya peserta didik yang terbalik dalam menulis lambang angka dan belum lancar dalam menulis nama angka pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan pemahaman berhitung permulaan yang berfokus pada menulis lambang angka dan nama angka mulai dari angka 1-10 sebelum dan sesudah menggunakan media permainan menelusuri angka di kelas 1C materi bilangan 1-10. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, dengan mengikutsertakan 17 peserta didik kelas 1C MI Quhas Primary School Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Pada prasiklus, peneliti menemukan bahwasannya terdapat dua kategori peserta didik pada pemahaman berhitung yaitu Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 9 orang peserta didik dengan persentase sebesar 52,94%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Pada siklus I, peneliti menemukan tiga kategori peserta didik pada pemahaman berhitung yaitu Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase sebesar 17,64%. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase sebesar 35,29%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan adanya tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase sebesar 35,29%. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase sebesar 17,64%. Berdasarkan deskripsi tersebut terlihat bahwa adanya peningkatan pada pemahaman berhitung peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan menelusuri angka.

Kata Kunci: Pemahaman Berhitung, Media Menelusuri Angka, Matematika.

ABSTRACT

This study discusses the existence of students who are upside down in writing number symbols and are not yet fluent in writing number names in mathematics learning. The purpose of this study is to determine the increase in understanding of early arithmetic which focuses on writing number symbols and number names starting from numbers 1-10 before and after using the number tracing game media in class 1C on number material 1-10. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, involving 17 students in class 1C MI Quhas Primary School Jambi. The data collection techniques used are interviews, observations, tests, and documentation. In the pre-cycle, the researcher found that there were two categories of students in understanding arithmetic, namely For students with a good category of 9 students with a percentage of 52.94%. For students with a sufficient category of 8 students with a percentage of 47.05%. In cycle I, the researcher found three categories of students in understanding arithmetic, namely For students with a very good category of 3 students with a percentage of 17.64%. For students with a good category, there are 8 students with a percentage of 47.05%. For students with a sufficient category, there are 6 students with a percentage of 35.29%. While in cycle II there was an increase with three categories, namely very good, good and sufficient. For students with a very good category, there

are 6 students with a percentage of 35.29%. For students with a good category, there are 8 students with a percentage of 47.05%. For students with a sufficient category, there are 3 students with a percentage of 17.64%. Based on the description, it can be seen that there is an increase in students' understanding of counting in mathematics subjects by using the number tracing game media.

Keywords: Numeracy Understanding, Number Tracing Media, Mathematics.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terdapat aturan yang mengatur segala yang menyangkut pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Yang mana kurikulum adalah wadah atau tempat yang didalamnya berisi peraturan yang berkaitan dengan pembelajaran termasuk tujuan pembelajaran dan seringkali menjadi pedoman dalam menentukan pembelajaran yang akan dilakukan pada suatu sekolah. Kurikulum di Indonesia seringkali mengalami perubahan dari tahun 1947 sampai sekarang menjadi kurikulum merdeka dengan tujuan untuk mencari sistem pendidikan yang terbaik. Kurikulum merdeka adalah kurikulum baru yang mengharuskan semua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta untuk menerapkan kurikulum tersebut.

Kurikulum merdeka mendasarkan pendekatan pada paradigma yang lebih kontekstual, inklusif, dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini mendorong pada pembelajaran yang mengedepankan kebutuhan dan potensi individual peserta didik, serta memberikan kesempatan bagi kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Tuerah & Tuerah, 2023). Dalam kurikulum merdeka, peserta didik banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran, juga pada kurikulum ini peserta didik dibebaskan untuk belajar sesuai dengan minat belajar mereka yang bertujuan agar peserta didik dapat membangun minat dan kesukaan terhadap apa yang mereka pelajari.

Sekolah menjadi tempat untuk mengenyam pendidikan. Dimana sekolah tempat berisi bagaimana proses belajar mengajar berlangsung. Di sekolah akan diajarkan apa yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik, menjadi tahu apa yang mereka pelajari. Salah satu pelajaran yang menjadi pembelajaran awal bagi peserta didik yaitu cara mengenal bilangan. Mengetahui bilangan pada awal pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran matematika yang akan datang. Selain mengetahui bilangan, berhitung menjadi bekal yang harus dipelajari peserta didik pada awal pembelajaran. Menurut (Himmah, Makmur, & Nuraini, 2021) kemampuan berhitung merupakan upaya mengetahui matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Pemahaman dasar matematika pada tingkat dasar yaitu mengetahui bilangan dan berhitung. Guru mengajarkan peserta didik bagaimana mengetahui bilangan dan berhitung menggunakan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, kemampuan menyerap ilmu setiap peserta didik tidaklah selalu sama. Menurut (Himmah, Makmur, & Nuraini, 2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak dan faktor dari luar diri anak tersebut. Faktor yang berasal dari luar diri akan tersebut adalah seperti dari proses mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak, contohnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran yang monoton, dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang bersemangat. Untuk itu, guru haruslah menemukan cara agar proses penyerapan ilmu tersebut dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Demi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menggunakan sebuah media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik untuk belajar mata pelajaran terutama matematika. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan adanya sebuah

objek yang menjadi gambaran pelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik diharapkan dapat fokus ke objek yang menjadi media dan menjadi konsentrasi dalam belajar.

Terutama dalam pembelajaran matematika media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik minat belajar peserta didik dan juga untuk membantu peserta didik paham dengan apa yang sedang dipelajari. Seperti dalam belajar mengenal bilangan, masih jarang ditemukan guru yang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang sering digunakan seperti papan tulis, dan buku. Menurut Azizah (2018) dalam (Kandia, Suarningsih, Wahdah, & dkk, 2023) “learning media is very important for teachers in delivering subject matter to students because every lesson is not a theory that is conveyed verbally but can also be seen in real terms by students” yang artinya media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sebab setiap pembelajaran tidak hanya teori yang disampaikan secara lisan tapi juga dapat dilihat secara nyata oleh peserta didik. Proses penyerapan ilmu setiap peserta didik akan berbeda-beda, ada yang hanya menggunakan media seperti papan tulis dan buku mereka cepat memahami pembelajaran, tetapi ada juga yang sulit memahami pembelajaran jika hanya menggunakan media tersebut. Untuk itu, harus ada suatu perubahan tidak hanya mengandalkan media yang biasa digunakan agar pembelajaran berjalan dengan lancar dengan peserta didik yang paham dengan apa yang dipelajari. Menurut (Kandia, Suarningsih, Wahdah, & dkk, 2023) “Teachers must be able to use learning media that is interesting, fun and accordance with students learning needs” yang artinya guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam seperti media audio, media visual, media audio visual, dan sebagainya. Permainan menelusuri angka adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis game. Permainan menelusuri angka memudahkan dan membantu peserta didik untuk memahami konsep bilangan sederhana dikarenakan menggunakan permainan menelusuri angka menggiring pembelajaran dalam bentuk mainan angka yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media permainan edukatif dilakukan oleh peserta didik kelas I. Dengan menggunakan permainan edukatif ini, selain untuk menjadi media dapat juga dilakukan untuk media bermain peserta didik.

Pemahaman peserta didik sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka guru dapat dikatakan berhasil dalam pengajarannya. Penggunaan media permainan menelusuri angka sangat membantu pelajaran matematika karena ketika belajar sambil bermain akan membantu siswa lebih cepat menyerap ilmu dikarenakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik mereka yang berada pada kelas rendah. Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dikaitkan dengan media pembelajaran dalam bentuk mainan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami cara menulis angka dengan benar.

MI Quhas Primary School menjadi sekolah mengenyam pendidikan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan dan akhlak yang baik. MI Quhas Primary School menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang digunakan pada setiap jenjang kelas. Terdapat mata pelajaran seperti matematika, bahasa Indonesia, SBDP, bahasa Inggris, dan lain-lain. Terlepas dari mata pelajaran yang ada di setiap sekolah, MI Quhas Primary School menyediakan mata pelajaran tambahan yang harus peserta didik ikuti setiap harinya seperti mata pelajaran T3Q, khas quhas, akidah akhlak, dan Arab Melayu. Penerapan mata pelajaran tersebut bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki pemahaman dalam bidang agama serta menumbuhkan rasa cinta terhadap agamanya sendiri.

Terlepas dari beberapa mata pelajaran yang diterapkan pada sekolah tersebut, MI

Quhas Primary School menerapkan konsep pelajaran menyenangkan yang dilakukan oleh guru pada setiap mata pelajaran terutama matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang senantiasa ada di setiap jenjang sekolah, serta mata pelajaran yang identik dengan numerik (angka). Pada pembelajaran matematika, peserta didik belajar mengenai angka, selain angka juga bentuk-bentuk angka, konsep matematika, pola, dan lain sebagainya. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik kelas rendah seperti kelas I dimana peserta didik pada kelas tersebut masih dalam tahap pengenalan dan masih beradaptasi dari perpindahan lingkungan taman kanak-kanak ke sekolah dasar. Pada kelas tersebut, pembelajaran matematika masih sangat dasar diajarkan oleh guru.

Dalam hasil pengamatan pada kelas I, peneliti menemukan permasalahan matematika yang terdapat pada kelas IC, dimana pada materi menghitung angka 1-10 masih ada peserta didik yang terbalik ketika menuliskan angka tersebut seperti angka 2, 3, dan 5. Yang mana angka dua menjadi huruf S dan angka lima menjadi huruf S juga. Menurut walikelas kelas IC, permasalahan tersebut seringkali terjadi pada peserta didik ketika menuliskan angka. Selain dari itu, dalam penulisan nama angka peserta didik masih banyak melakukan kesalahan karena masih ada peserta didik yang masih dalam tahap menghafal huruf dan belajar membaca.

Pembelajaran matematika cenderung menjadi pembelajaran yang membosankan dan seringkali menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Peneliti mengemukakan hal demikian, sebab menemukan permasalahan tersebut ketika melakukan observasi di MI Quhas Primary school. Peneliti melakukan observasi di MI Quhas Primary school pada kelas I, dimana wali kelas sangat mengenal karakter peserta didik yang mudah bosan ketika belajar matematika dan mood yang sering berubah-ubah ketika pembelajaran matematika dilakukan pada siang hari.

Proses belajar mengajar yang membosankan mendorong kurangnya minat dan proses penyerapan ilmu menjadi terganggu. Peserta didik kelas I adalah peserta didik yang cenderung mudah bosan dan masih banyak bermain. Karena mereka masih mengalami perubahan lingkungan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar dan masih beradaptasi dengan lingkungan pada jenjang sekolah dasar.

Observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan informasi dari wali kelas kelas I bahwasannya dalam mengajar matematika guru cenderung mengikuti mood peserta didik, pembelajaran yang diselingi dengan ice breaking, penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD), dan menggunakan metode pembelajaran drill dimana guru membagikan kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang untuk mengerjakan tugas matematika sederhana yang terkait dengan materi matematika yang diajarkan oleh guru pada saat itu.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada suatu kelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, lalu diberikan tindakan lanjutan yang bersifat berkelanjutan tindakan atau penyelesaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2017). Dengan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas I MI Quhas Primary School, dan Guru kelas. Pada umumnya, guru melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan cara belajar dari tindakannya dalam mengajar dan berupaya meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Media Permainan Menelusuri Angka Untuk Meningkatkan Pemahaman Berhitung Peserta Didik Kelas 1C Pada Mata Pelajaran Matematika

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus, dimulai dengan tahap prasiklus pada tanggal 10 April 2025 lalu dilanjutkan dengan tahap siklus I dimana pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 16 April 2025 dan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 17 April 2025. Pada tahap prasiklus, peneliti memberikan soal tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sebelum melaksanakan pertemuan pertama pada siklus I, peneliti melaksanakan tahap perencanaan (*planning*), lalu diteruskan dengan melakukan tahap pelaksanaan (*acting*) pada pertemuan pertama pada siklus I, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang ada pada modul ajar dan memberikan materi menggunakan media permainan menelusuri angka. Sesudah, menyalurkan materi ajar guru membagi kelompok peserta didik menjadi 4-5 orang pada setiap kelompok untuk melaksanakan pembelajaran berkelompok menggunakan permainan menelusuri angka. Kemudian, pada pertemuan kedua pada siklus ini guru membagikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media permainan menelusuri angka.

Dilanjutkan ke siklus II, yang dilaksanakan pada tanggal 23-24 April 2025. Pada siklus ini guru tidak membentuk kelompok melainkan belajar secara individu dengan membagikan media permainan menelusuri angka kepada peserta didik. Lalu, peserta didik yang mendapat nomor yang sama akan saling bertukar dengan teman sebangku agar mendapatkan nomor yang berbeda, begitupun dengan peserta didik lainnya. Selanjutnya, pertemuan kedua pada siklus II sama halnya dengan siklus I guru membagikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar setelah dilaksanakan pembelajaran tersebut.

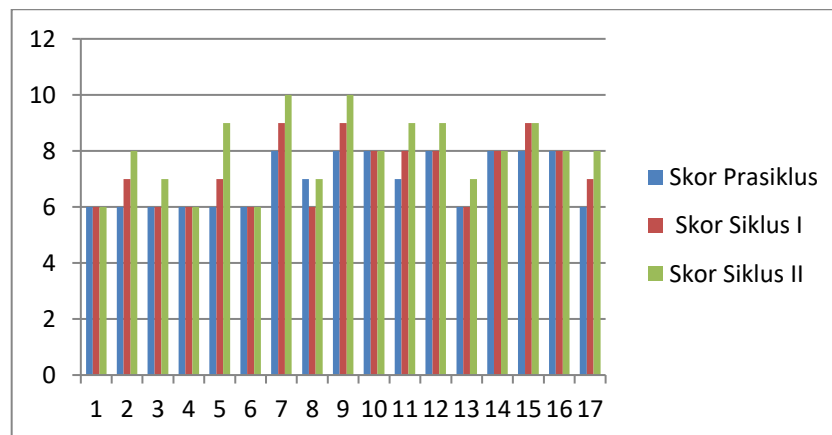
2. Hasil Peningkatan Pemahaman Berhitung Melalui Media Permainan Menelusuri Angka Pada Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas 1C

Pada saat dilakukan tahap prasiklus di kelas I dimana terlihat bahwasannya pemahaman berhitung peserta didik terdapat dua kategori yang ditemukan yaitu kategori baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 9 orang peserta didik dengan persentase sebesar 52,94%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Dari hasil yang diperoleh data tersebut, maka peneliti mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan melakukan "Peningkatan Pemahaman Berhitung Melalui Media Permainan Menelusuri Angka Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas I MI Quhas Primary School Jambi".

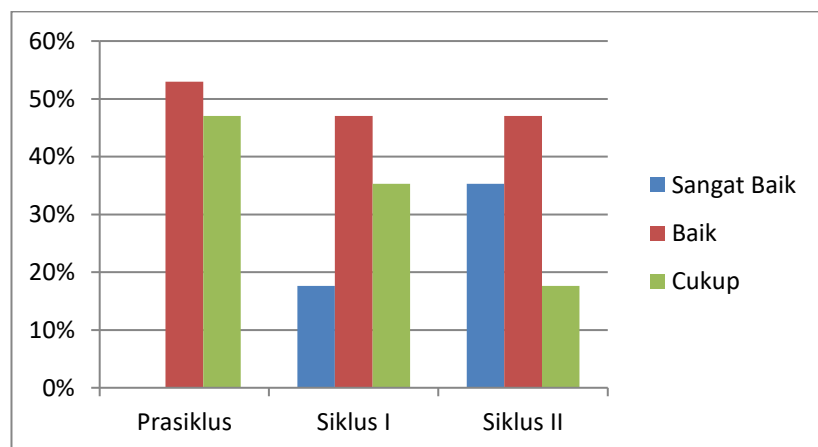
Pada saat melaksanakan tahap siklus I mengalami peningkatan dengan adanya tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase sebesar 17,64%. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase sebesar 35,29%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan adanya tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 6 orang peserta didik dengan persentase sebesar 35,29%. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebanyak 8 orang peserta didik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase sebesar 17,64%. Dari hasil nilai tes tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa keberhasilan tingkat pemahaman peserta didik mengalami peningkatan dapat dilihat dengan menurunnya peserta didik kategori cukup dengan persentase 17,64% dan terdapat peserta didik dengan kategori sangat baik dengan persentase 35,29%.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Evaluasi Pembelajaran Matematika, Tindakan Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II

Aspek yang diamati	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata penskoran	6,94	7,29	7,58
Nilai tertinggi	8	9	10
Nilai terendah	6	6	6
Jumlah peserta didik kategori sanga baik	0	3	6
Jumlah peserta didik kategori baik	9	8	8
Jumlah peserta didik kategori cukup	8	6	3
Persentase jumlah peserta didik kategori sangat baik	0%	17,64%	35,29%
Persentase jumlah peserta didik kategori baik	52,94%	47,05%	47,05%
Persentase jumlah peserta didik kategori cukup	47,05%	35,29%	17,64%



Gambar 1. Perbandingan Penskoran Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Perbandingan Persentase Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penerapan media permainan menelusuri angka pada pembelajaran matematika di MI Quhas Primary School Jambi dikategorikan sangat baik. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya pada mata pelajaran matematika pada kelas 1C menggunakan media permainan menelusuri angka maka diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan pada hasil pemahaman berhitung peserta didik. Dilihat dari tahap prasiklus proses pembelajaran belum menggunakan media permainan menelusuri angka hasil pemahaman peserta didik terdapat dua kategori yang ditemukan yaitu kategori baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori baik sebesar 52,94%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup dengan persentase sebesar 47,05%. Kemudian pada tahap siklus I setelah menerapkan media permainan menelusuri angka hasil pemahaman berhitung peserta didik mengalami peningkatan dengan adanya tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 17,64%. Untuk peserta didik dengan kategori baik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup dengan persentase sebesar 35,29%. Selanjutnya pada siklus II diperoleh peningkatan hasil pemahaman tiga kategori yaitu sangat baik, baik dan cukup. Untuk peserta didik dengan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 35,29%. Untuk peserta didik dengan kategori baik dengan persentase sebesar 47,05%. Untuk peserta didik dengan kategori cukup dengan persentase sebesar 17,64%.
2. Penerapan media permainan menelusuri angka dapat meningkatkan pemahaman berhitung peserta didik di MI Quhas Primary School Jambi. hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus II mencapai kriteria yang ingin dicapai sehingga dapat dikatakan bahwadengan menggunakan mediapermainan menelusuri angka dapat meningkatkan pemahaman berhitung peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2014). Pendidikan Madrasah di Indonesia. Jurnal Aspirasi , Vol.5, No. 1.
- Almira, A. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Eksata , Volume 2 Nomor 1.
- Arikunto.(2017). Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi.Pt Bumi Aksara.
- Darmadi. (2018). Asyiknya Belajar Sambil Bermain. Lampung Tengah: Guepedia.com.
- Erna. (2022). Permainan dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal. NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fadhillah. (2019). Bermain & Permainan . Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & dkk. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak Kanak Di Kota Metro Lampung . Jurnal Pendidikan Anak , Volume 5 Nomor 1.
- Himmah, K., Makmur, J., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. Jurnal Pendidikan MI/SD , Vol. 1 No. 1 e-ISSN: 2775-5789.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A., Muslim, F. A., & dkk. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-3) .
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). Model-model Pembelajaran Matematika. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kandia, I. W., Suarningsih, M. N., Wahdah, & dkk. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes. Journal of Education Research , ISSN : 508-514.
- Kosim, M., & dkk. (2023). The Dynamics og Islamic Education Policies in Indonesia. Cogent Education , 2.
- Landung, I. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan

- Tradisional Galacang/Congklak Di TK Harapan Karetan Kabupaen Luwu. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., & dkk. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , Volume 3, Nomor 2.
- Nila, & Putro, K. Z. (2021). Karakteristik dan Model Integrasi Ilmu Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam* , ISSN: 2614-5812. Vol.8, No.2.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Tangerang: CV Jejak.
- Rachman, A. (2020). Teori dan Aplikasi Matematika dalam Pendidikan. Jakarta: PT Gramedia.
- Rahayu, Y., Pujiastuti, H. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan : Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Cibadak. *Journal Of Research In Mathematics Learning And Education*. Volume 3 Nomor 2. ISSN 2548-2297.
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & dkk. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Safira, A. R. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jawa Timur: Caramedia Communication.
- Sumarni, S., Andika, W. D., & Nusantara, D. S. (2021). Pembelajaran Matematika SD Kelas Awal . Palembang: Bening Media Publishing.
- Sumarni, S., Andika, W. D., & Nusantara, D. S. (2024). Pembelajaran Matematika SD Kelas Awal. Palembang: Bening Media Publishing.
- Supriyadi, D. (2015). Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnak Edukasi dan Sains* , Volume 2, Nomor 3 .
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaifadningsih, Rukiyah, & Utami, F. (2020). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Tawa, M. S. A., & dkk. (2023). Pengembangan Media Rumah Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*. Volume 2 Nomor 4. ISSN: 2830-5671
- Tuerah, R. M., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Indonesia . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* , ISSN : 2089-5364.
- Uyuna, B., & Adnan, M. (2020). The Challenge of Islamic Education in 21st Century. *Jurnal Sosial & Budaya Syar'i* , Vol.7, No.12.
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y. F., & dkk. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania* , Volume 6 Nomor 2.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* , Volume 19 Number 1, ISSN: 2549-9815.
- Zhou, H., Aheto, D. L., & dkk. (2021). Mathematical calculation ability of primary school children: A comparative study between Ghana and China. *Journal of Psychology in Africa* , Volume 31, 286-291.