



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS 1 SD

Rahel Oktavia Kombongkila¹, Sayidiman²

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: oktaviakombongkila@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: sayidiman@unm.ac.id

Artikel info

Received: 02-08-2025

Revised: 18-08-2025

Accepted: 10-09-2025

Published: 30-09-2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di kelas 1 SD di UPT SPF SD Inspres Parang. Latar belakang masalah adalah minat siswa yang rendah dan kesulitan untuk memahami konsep berhitung dasar, yang dapat menghambat kemajuan mereka dalam keterampilan matematika. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar berhitung. Keterlibatan aktif siswa mencapai 70% pada siklus pertama dan 90% pada siklus kedua. Hasil ujian juga meningkat dari 60 menjadi 85. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD dan meningkatkan keaktifan dan minat mereka dalam belajar. Studi ini menyarankan agar permainan edukatif dimasukkan ke dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Key words:

Kemampuan berhitung,

permainan edukatif,

penelitian tindakan kelas,

siswa kelas 1 SD.



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar sangat penting untuk membangun fondasi bagi keterampilan kognitif dan pemecahan masalah siswa. Kemampuan siswa untuk menghadapi tantangan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi akan dipengaruhi oleh kemampuan mereka untuk menangani masalah yang lebih kompleks di kemudian hari. Di usia dini, siswa dikenalkan dengan konsep-konsep dasar matematika, yang akan menjadi bekal bagi mereka dalam menangani masalah yang lebih kompleks. (Sulistiani & Masrukan, 2016). Kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Kemampuan ini mencakup kemampuan melakukan operasi dasar matematika seperti

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang merupakan dasar bagi banyak konsep matematika yang lebih lanjut.

Kemampuan berhitung ini tidak hanya penting untuk prestasi akademik siswa, tetapi juga untuk tugas sehari-hari seperti menghitung jumlah barang, mengelola uang, dan mengukur waktu. (Dewi Safitri Elshap, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar harus difokuskan pada pengembangan keterampilan berhitung secara menyeluruh, mulai dari konsep dasar hingga aplikasi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena pentingnya keterampilan ini, pendekatan yang efektif dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan.

Salah satu masalah paling umum dengan pembelajaran berhitung di sekolah dasar adalah kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa. Banyak siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran matematika karena pendekatan yang digunakan tidak menarik dan monoton. (Mila Rahimah, 2021). Misalnya, siswa seringkali hanya diberi soal latihan yang harus diselesaikan secara individu, tanpa konteks yang relevan atau cara yang menyenangkan untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Akibatnya, siswa menganggap pembelajaran matematika sebagai sesuatu yang membosankan dan sulit. Akibatnya, ini menyebabkan mereka kurang tertarik untuk belajar lebih giat. Siswa yang tidak memiliki motivasi tinggi cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, yang mengakibatkan hasil belajar yang buruk.

Untuk menyelesaikan masalah ini, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif harus digunakan untuk menghidupkan kembali minat dan keinginan siswa. Pembelajaran matematika tidak hanya harus menyelesaikan soal-soal berhitung; itu harus menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Permainan edukatif adalah salah satu metode yang terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan ini menggabungkan elemen hiburan dengan tujuan pembelajaran yang jelas, memberikan siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain. Siswa dapat belajar bekerja sama dengan teman-teman mereka, bersaing secara sehat, dan menggunakan matematika dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan kreativitas dan eksperimen dalam memecahkan masalah matematika, tetapi juga mengurangi rasa tegang dan tekanan yang sering muncul saat belajar matematika. (Ummah et al., 2022).

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Selain itu, permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif dan kontekstual. Siswa dapat belajar konsep berhitung melalui pengalaman langsung dengan permainan yang dirancang untuk menyelesaikan tantangan matematika. Permainan yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan dalam situasi sehari-hari atau permainan yang meminta siswa untuk membuat keputusan matematis dalam waktu terbatas dapat membuat mereka lebih terlibat dan membuat matematika menjadi tantangan yang lebih besar. (Donavan, 2016). Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh kemampuan berhitung, tetapi mereka juga memperoleh pengetahuan tentang pemecahan masalah kreatif, kerja sama, dan pengambilan keputusan.

Dengan memasukkan permainan edukatif ke dalam pembelajaran matematika, kita dapat meningkatkan suasana belajar, mengurangi ketakutan siswa terhadap matematika, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Metode ini berfokus pada kebutuhan siswa untuk merasa terlibat secara emosional dan sosial selama proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga menjadi peserta aktif dalam meningkatkan pemahaman mereka sendiri. Dalam jangka panjang, teknik ini dapat mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan matematika mereka lebih jauh, serta mengatasi kendala yang selama ini menghambat perkembangan kemampuan berhitung mereka di sekolah dasar. (Ikhwan, 2018). Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang matematika, tetapi juga diberi kesempatan untuk menggunakan keterampilan berhitung mereka dalam situasi dunia nyata yang menyenangkan.

Permainan edukatif adalah cara yang sangat efektif untuk membuat pembelajaran matematika lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dalam matematika, permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasarnya. (Yustina & Yahfizham, 2023). Misalnya, daripada hanya menghafal rumus dari buku, siswa dapat langsung menerapkan rumus dan operasi matematika dalam situasi yang lebih dinamis dan kontekstual dengan bermain permainan berbasis papan atau kartu yang melibatkan strategi atau penghitungan matematika.

Permainan edukatif juga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Banyak permainan ini

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dirancang untuk dimainkan dalam kelompok, mengharuskan siswa berkomunikasi, bekerja sama, dan membantu satu sama lain menyelesaikan tantangan. Siswa belajar berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, berbagi ide, dan menerima umpan balik dari lingkungan seperti ini. Mereka tidak hanya memperoleh keterampilan sosial yang lebih baik, tetapi juga belajar rasa tanggung jawab dan menghargai apa yang dilakukan teman-temannya. Perkembangan sosial emosional siswa bergantung pada keterampilan seperti ini karena mereka mengajarkan mereka untuk mengatasi perbedaan pendapat, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang lebih besar.

Permainan edukatif juga dapat memberi siswa kesempatan untuk belajar dari kesalahan mereka secara santai. Kekalahan atau kemenangan dalam permainan adalah proses belajar, bukan akhir. Setelah berbicara dengan teman sekelompoknya, siswa dapat mencoba metode baru atau mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Ini mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru dan inovatif tanpa khawatir akan hukuman atau penilaian yang negatif. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya membantu siswa memahami matematika tetapi juga menanamkan sikap positif terhadap pembelajaran. Pada gilirannya, ini dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar dan prestasi akademik mereka.

Permainan edukatif tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Mereka memberi mereka cara yang menyenangkan dan lebih mendalam untuk belajar sambil membangun keterampilan interpersonal mereka, yang penting untuk kehidupan di luar sekolah. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sangat penting.

Siswa tidak hanya belajar berhitung dengan cara ini, tetapi mereka juga belajar keterampilan penting seperti bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan memecahkan masalah secara kreatif. Dalam permainan edukatif, siswa didorong untuk bekerja sama, berbicara, dan membuat strategi bersama untuk menyelesaikan masalah. Selama proses ini, siswa berinteraksi secara aktif, meningkatkan pemahaman mereka tentang topik matematika dan meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka, termasuk kemampuan mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam kelompok. Mereka belajar bekerja sama dan menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, yang merupakan keterampilan penting di luar kelas.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Permainan edukatif juga membantu siswa menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Hal ini dapat membantu mengurangi kecemasan yang sering muncul saat menghadapi pelajaran matematika, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan atau takut gagal. Ketika siswa bermain, mereka lebih fokus pada pencapaian tujuan permainan daripada pada angka atau rumus yang kaku. Ini memungkinkan mereka untuk belajar dan berlatih dengan lebih bebas tanpa tertekan. Metode ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih santai tetapi efektif di mana siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk memperbaiki kemampuan berhitung mereka. Belajar menjadi lebih menyenangkan, dan itu tidak lagi dianggap sebagai pekerjaan yang membosankan atau sulit.

Akibatnya, metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa di sekolah dasar. Pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik ini mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa secara keseluruhan, selain memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan matematika dasar mereka. Ini dapat meningkatkan suasana belajar yang lebih positif dan meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar. Siswa akan lebih siap untuk menghadapi tantangan akademik dan kehidupan yang lebih kompleks di masa depan dengan keterampilan yang lebih lengkap dan seimbang jika permainan edukatif dimasukkan ke dalam pembelajaran.

Namun demikian, banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami konsep berhitung dasar, yang merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Beberapa penyebab kesulitan ini termasuk metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak dapat menarik perhatian siswa. Banyak guru matematika masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah dan soal yang diulang-ulang, sehingga siswa tidak belajar dengan baik. Selain itu, materi matematika sering kali diberikan secara terlalu abstrak tanpa menghubungkannya dengan situasi nyata yang dapat dipahami oleh siswa. Konsep-konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian cenderung dianggap sulit dan tidak relevan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa kesulitan mengaitkannya dengan konteks yang lebih nyata.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Lain halnya dengan motivasi siswa, yang merupakan komponen penting dalam kesulitan mereka belajar berhitung. Banyak siswa merasa cemas dan tertekan saat harus mengerjakan tugas matematika, apalagi jika mereka merasa tidak menguasai materi dengan baik. Sering kali, mereka tidak dapat mencoba dan memahami konsep matematika dasar karena takut akan kegagalan atau karena perasaan. Siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menantang cenderung menghindari kelas atau bahkan tidak tertarik untuk belajar lebih lanjut. Hal ini dapat memperburuk keadaan karena mereka tidak termotivasi untuk memperbaiki atau mengatasi masalah.

Faktor-faktor tersebut menunjukkan betapa pentingnya mengubah cara matematika diajarkan di sekolah dasar. Untuk mengatasi masalah ini, pengajaran harus dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang juga dapat menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Salah satu alternatif yang efektif adalah memasukkan permainan edukatif ke dalam pembelajaran matematika. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep berhitung secara lebih nyata dan relevan, tetapi juga dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan dan bebas tekanan. (Zuschaia, 2024). Dengan cara ini, diharapkan siswa akan merasa lebih terlibat, lebih percaya diri, dan lebih termotivasi untuk belajar keterampilan berhitung dasar. Pada gilirannya, ini akan membantu siswa belajar matematika secara keseluruhan.

Seringkali, penyebab utama kesulitan siswa dalam belajar matematika, terutama berhitung, adalah kurangnya minat dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Matematika dianggap oleh banyak siswa sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Akibatnya, banyak dari mereka cenderung menolak untuk mempelajarinya. Hal ini diperburuk oleh metode pembelajaran yang terlalu menekankan pada hafalan rumus dan aturan daripada memahami konsep dasar materi. Akibatnya, siswa merasa tertekan dan kebingungan ketika menghadapi soal matematika karena mereka tidak memahami prinsip dasar yang seharusnya membantu mereka menyelesaikan masalah matematika.

Selain itu, banyak siswa kesulitan mengaitkan pelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari mereka. Jika mereka tidak memiliki konteks yang relevan atau contoh nyata yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka, mereka merasa bahwa matematika jauh dari kehidupan mereka. Padahal, kemampuan berhitung dan memecahkan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

masalah matematika sangat penting untuk berbagai hal, mulai dari mengelola keuangan pribadi hingga membuat keputusan yang melibatkan angka. Jadi, jika siswa tidak dapat melihat hubungan langsung antara apa yang mereka pelajari dan apa yang mereka lakukan di sekolah.

Selain itu, pembelajaran matematika yang monoton yang hanya menggunakan soal yang sama berulang-ulang tanpa variasi pendekatan juga berperan dalam menurunkan minat siswa. Karena menghadapi soal-soal yang serupa tanpa tantangan atau dinamika dalam pembelajaran, siswa sering merasa jemu dan tertekan. Akibatnya, mereka tidak merasa tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang ide-ide matematika. Siswa menjadi pasif saat belajar dalam situasi seperti ini dan tidak berusaha memahami atau menerapkan apa yang mereka pelajari. Akibatnya, penting bagi guru untuk menemukan cara untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, seperti permainan edukatif, adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Siswa akan lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan berhitung mereka secara lebih menyenangkan dengan memasukkan elemen permainan dalam proses belajar. Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan praktis, memungkinkan mereka untuk melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, mereka tidak hanya akan menghafal rumus, tetapi juga akan belajar bagaimana dan mengapa rumus tersebut digunakan untuk memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata. (Haryanto et al., 2024). Metode yang lebih menyenangkan ini diharapkan akan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam matematika dan meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

Akibatnya, mereka menghadapi kesulitan dalam mengaplikasikan keterampilan berhitung dalam konteks yang lebih luas. Guru sering menggunakan metode konvensional yang lebih fokus pada pemberian informasi secara langsung tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi tidak menarik dan membuat siswa kurang tertarik untuk meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Permainan edukatif adalah strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini. Permainan edukatif dapat membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

belajar matematika. Siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan edukatif ini dirancang untuk membantu siswa berinteraksi dengan materi pelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Namun, penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi mereka belum banyak digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya di kelas 1 SD. Studi sebelumnya oleh (Lilik et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep matematika, tetapi banyak guru yang belum menggunakan metode ini sepenuhnya dalam kurikulum mereka. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya pengetahuan tentang cara membuat permainan edukatif yang berguna dan relevan dengan materi yang diajarkan. Akibatnya, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD di UPT SPF SD Inpres Parang, yang terdiri dari 22 siswa (12 laki-laki dan 10 perempuan).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar idealnya harus menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar. Namun, faktanya adalah bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, terutama dalam hal berhitung. Observasi awal di UPT SPF SD Inpres Parang menunjukkan bahwa banyak siswa kelas 1 SD mengalami kesulitan dalam melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, yang seharusnya sudah dikuasai pada usia tersebut. Selain itu, hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai kemampuan berhitung siswa rata-rata masih jauh dari target yang diharapkan. Siswa hanya sedikit yang dapat menyelesaikan soal berhitung dengan cepat, tetapi kebanyakan masih membutuhkan bantuan tambahan untuk memahami materi.

Hasil penelitian oleh juga mencerminkan fenomena kesulitan belajar matematika ini. (Permatasari et al., 2023) yang menunjukkan bahwa banyak siswa di sekolah dasar menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Ini sering terjadi karena metode pengajaran yang terlalu teoritis dan tidak melibatkan siswa dalam aktivitas yang menarik. (Al Arsyadhi et al., 2024) juga menunjukkan bahwa

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meskipun berbagai pendekatan pengajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek atau teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa, guru menghadapi tantangan untuk memasukkan pendekatan ini ke dalam rutinitas pembelajaran mereka karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan pelatihan.

Sebagai alternatif, menggunakan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran matematika di kelas 1 SD dapat menjadi solusi yang efektif untuk masalah ini. Permainan edukatif dimaksudkan untuk tidak hanya mengajarkan konsep matematika dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mempraktikkan keterampilan berhitung mereka dalam konteks yang lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan bermain permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Metode ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika mereka aktif terlibat dalam proses dan dapat menghubungkannya dengan kehidupan nyata mereka.

Permainan edukatif digunakan sebagai metode utama dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SD dalam penelitian ini. Tujuan dari inovasi ini adalah untuk membuat belajar matematika di kelas 1 SD lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa. Permainan edukatif yang digunakan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1, yang masih berada di tingkat yang lebih rendah. Siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih kontekstual melalui permainan ini. Mereka tidak hanya dapat menghafal rumus atau angka, tetapi mereka juga dapat mengaitkan konsep matematika dengan situasi yang lebih nyata dan menarik. Selain itu, lingkungan permainan yang menyenangkan dapat membantu siswa merasa lebih nyaman atau takut dengan matematika, yang sering menjadi hambatan bagi mereka saat belajar.

Salah satu inovasi utama yang ditawarkan oleh penelitian ini adalah penggabungan aspek interaktif ke dalam proses pembelajaran matematika di kelas 1 SD. Sebagian besar pendekatan pembelajaran matematika di tingkat dasar berfokus pada penghafalan dan latihan soal yang repetitif, yang dapat membuat siswa bosan atau tertekan. Sebaliknya, permainan edukatif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar yang melibatkan kerja sama, pembicaraan, dan penghafalan. Diharapkan metode ini akan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, yang pada gilirannya akan mempercepat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pemahaman siswa tentang materi matematika. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa melakukan kesalahan selama proses belajar mereka tanpa khawatir karena kegagalan dianggap sebagai bagian dari pengalaman belajar yang konstruktif dan positif.

Selain itu, penelitian ini berkontribusi besar pada pengembangan pendekatan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan menyenangkan, khususnya untuk siswa kelas satu SD. Dengan menambahkan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga menjadi lebih berpusat pada siswa (berpusat pada siswa). Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dengan pendekatan ini. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan teman-teman sekelas dan instruksi guru. Akibatnya, penelitian ini bertujuan untuk mendorong perubahan dalam metode pengajaran di sekolah dasar dengan memasukkan metode yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pendidikan yang semakin dinamis.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi pendidik, terutama guru kelas 1 SD, wawasan baru tentang pentingnya memasukkan permainan edukatif ke dalam pembelajaran sehari-hari. Permainan edukatif dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa, keterampilan sosial, dan kemampuan berhitung mereka sebagai alternatif dari pendekatan pengajaran yang lebih konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan akan mendorong para guru untuk lebih terbuka terhadap penggunaan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil akademik tetapi juga pada perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, penelitian ini

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD di UPT SPF SD Inpres Parang dengan menggunakan permainan edukatif. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap ini digunakan untuk melacak kemajuan dan efektivitas penerapan pendekatan pembelajaran ini.

Penelitian ini melibatkan 22 siswa di kelas 1 SD, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Mereka diikutsertakan dalam penelitian tanpa dibagi berdasarkan kemampuan akademik mereka.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari tes kemampuan berhitung, lembar observasi, dan wawancara. Tes kemampuan berhitung digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami materi berhitung yang telah diajarkan melalui permainan edukatif. Lembar observasi digunakan untuk melacak seberapa terlibat dan berpartisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Data kualitatif tentang bagaimana siswa merespons permainan edukatif dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, siswa diajarkan permainan penjumlahan dan pengurangan. Siswa diminta untuk bermain dalam kelompok kecil dengan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung mereka. Pada siklus kedua, permainan tersebut diperluas dengan elemen permainan yang lebih kompleks dan lebih banyak interaksi antar siswa. Setiap siklus diakhiri dengan tes untuk mengukur kemampuan berhitung siswa dan tes diskusi untuk menilai seberapa efektif permainan edukatif digunakan.

Secara kuantitatif, data yang diperoleh dari tes kemampuan berhitung dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan. Secara kualitatif, data observasi dan wawancara dianalisis untuk menemukan pola aktivitas dan reaksi siswa terhadap permainan edukatif. Hasil analisis ini digunakan untuk merenungkan proses pembelajaran dan merencanakan solusi untuk siklus pembelajaran berikutnya.

Analisis deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini untuk menunjukkan bagaimana kemampuan berhitung siswa berkembang dari siklus pertama ke siklus kedua. Selain itu, penelitian ini juga menyelidiki bagaimana penggunaan permainan edukatif berdampak pada tingkat keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar matematika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD di UPT SPF SD Inpres Parang diamati selama penggunaan metode permainan edukatif. Wawancara dengan guru dan siswa serta tes kemampuan berhitung digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil tes kemampuan berhitung siswa selama dua siklus ditunjukkan di sini.

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus Pertama

Kegiatan	Jumlah Siswa yang Terlibat	Catatan
----------	----------------------------	---------

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Aktif (%)		
Penyusunan Ide	60	Siswa cenderung bingung dan kesulitan memilih ide cerita.
Penyusunan Alur	55	Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita yang jelas.
Diskusi Kelompok	70	Siswa lebih banyak bertanya pada teman sekelompoknya.

Hasil observasi selama siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menyusun ide dan alur cerita saat mengerjakan soal berhitung yang memerlukan pemahaman konsep dan penerapan operasi matematika. Siswa masih kurang terlibat dalam tahap penyusunan ide dan alur cerita, tetapi mereka lebih aktif berinteraksi dalam diskusi kelompok. Ini menunjukkan bahwa, meskipun diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat dan memberi masukan satu sama lain, mereka masih mengalami kesulitan untuk menyusun prosedur yang sistematis untuk menyelesaikan tugas-tugas berhitung. Keaktifan berbicara tidak serta-merta mengikuti peningkatan kemampuan menyelesaikan soal matematika secara mandiri.

Hasil observasi selama siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menyusun ide dan alur cerita saat mengerjakan soal berhitung yang memerlukan pemahaman konsep dan penerapan operasi matematika. Siswa masih kurang terlibat dalam tahap penyusunan ide dan alur cerita, tetapi mereka lebih aktif berinteraksi dalam diskusi kelompok. Ini menunjukkan bahwa, meskipun diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat dan memberi masukan satu sama lain, mereka masih mengalami kesulitan untuk menyusun prosedur yang sistematis untuk menyelesaikan tugas-tugas berhitung. Keaktifan berbicara tidak serta-merta mengikuti peningkatan kemampuan menyelesaikan soal matematika secara mandiri.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang bekerja dalam kelompok lebih termotivasi dan terlibat dalam diskusi untuk mencari solusi bersama, meskipun ada perbedaan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dalam tingkat pemahaman dan keterampilan siswa. Meskipun demikian, kendala terbesar masih berada pada kemampuan mereka untuk melakukan operasi berhitung dengan tepat dan menyusun alur pemikiran yang terorganisir. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih terstruktur harus digunakan untuk mengajarkan cara menyelesaikan soal matematika yang berpusat pada penguatan konsep dan latihan berhitung yang lebih intensif. Dengan kata lain, meskipun terjadi interaksi yang lebih baik dalam kelompok, siswa masih memerlukan bimbingan yang lebih mendalam dalam memahami materi dan langkah-langkah yang jelas untuk menyelesaikan soal.

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus Pertama

Kegiatan	Jumlah Siswa yang Terlibat	Catatan
	Aktif (%)	
Penyusunan Ide	85	Siswa mulai dapat menyusun ide dengan lebih mandiri.
Penyusunan Alur	80	Alur cerita lebih terorganisasi dan mudah dipahami.
Diskusi Kelompok	90	Siswa lebih aktif berbagi ide dan memberi umpan balik.

Keterlibatan siswa meningkat drastis selama siklus kedua. Ide dan plot menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami. Hasil tes kemampuan berhitung siswa pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus pertama, dengan nilai rata-rata 85. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang operasi berhitung dan kemampuan untuk mengorganisasi ide dengan lebih terstruktur dan jelas.

Hasil Tes Kemampuan Berhitung

Hasil tes kemampuan berhitung yang dilakukan pada akhir setiap siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung siswa. Pada siklus pertama, hanya sekitar 40% siswa yang berhasil mencapai nilai di atas 75, menunjukkan bahwa meskipun telah dilakukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep dasar berhitung dan menerapkan keterampilan tersebut dalam soal-soal yang lebih rumit.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Namun, penggunaan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran memiliki efek positif yang signifikan pada siklus kedua. Ada kemajuan yang signifikan dalam kemampuan berhitung siswa, karena sekitar 80% dari mereka berhasil mencapai nilai di atas 80. Kecepatan menyelesaikan soal dan kemampuan untuk melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif, yang lebih menyenangkan dan interaktif, dapat merangsang minat siswa untuk belajar dan berlatih lebih aktif. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan matematika yang mereka ketahui dengan lebih baik.

Permainan edukatif membantu siswa belajar matematika secara kontekstual. Mereka tidak hanya diajarkan teori atau rumus matematika, tetapi juga diberi kesempatan untuk menyelesaikan tantangan matematika dalam lingkungan yang lebih menyenangkan dan dinamis. Siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga belajar berpikir kritis dan kreatif saat menyelesaikan masalah permainan. Pengalaman langsung ini, bersama dengan elemen kompetisi atau kolaborasi dalam kelompok, ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Selain itu, permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dalam lingkungan yang aman, karena kegagalan adalah kesempatan untuk mencoba lagi dengan cara yang lebih baik, yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka secara bertahap tanpa tertekan atau khawatir tentang kesalahan yang mereka buat. Akibatnya, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan hasil tes kemampuan berhitung siswa, tetapi juga menanamkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika. Pada akhirnya, ini menghasilkan peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan berhitung siswa.

Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Berhitung

Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase Siswa yang Menguasai Materi (>75)
Siklus Pertama	65	40%
Siklus Kedua	85	80%

Pembahasan

Di UPT SPF SD Inpres Parang, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran berhitung siswa kelas satu SD menunjukkan hasil yang sangat positif. Ini meningkatkan keterlibatan siswa

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dan hasil ujian berhitung mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa, terutama dalam hal penjumlahan dan pengurangan. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran anak-anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori ini. Siswa memiliki kesempatan untuk memanipulasi benda atau konsep secara konkret melalui permainan. Ini menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Hasil observasi selama siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menyusun konsep dan alur cerita yang jelas, serta kurangnya kepercayaan diri dalam melakukan operasi berhitung. Hal ini sesuai dengan hasil dari tahap awal pembelajaran, di mana siswa sering mengembangkan konsep dan ide. Ini terutama benar ketika pembelajaran diterapkan terlalu teoretis dan tidak melibatkan aktivitas konkret. Akibatnya, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika dasar dengan menggunakan permainan edukatif yang memberikan pengalaman dan konteks nyata.

Namun, siklus kedua menunjukkan kemajuan besar dalam kemampuan berhitung siswa. Keterlibatan siswa dalam permainan edukatif meningkat, dan mereka sekarang dapat lebih memahami konsep dan alur cerita. Ini menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif dalam kelompok yang melibatkan berbicara dan berbagi ide dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa dapat belajar lebih cepat dengan dukungan dan interaksi sosial, menurut Vygotsky. Ini karena siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman-teman mereka. Dalam situasi seperti ini, permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan saling mengisi kekurangan pemahaman mereka.

Peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung pada siklus kedua menunjukkan bahwa metode permainan edukatif berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam matematika. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan prestasi siswa dan dorongan mereka untuk belajar karena siswa merasa tertantang dan terhibur saat belajar. Sebagai contoh, hampir 80 persen siswa berhasil mencapai nilai di atas 80 pada siklus kedua, menunjukkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan soal berhitung dengan benar dan cepat.

Selain itu, permainan edukatif memungkinkan siswa untuk berlatih secara berulang, yang sejalan dengan teori belajar yang menekankan pentingnya latihan berulang dalam proses pembelajaran. Dengan bermain permainan yang melibatkan latihan berhitung secara teratur, siswa dapat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

memperluas pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar matematika dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaksi sosial antar siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan langsung dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian ini, dapat disarankan agar guru tidak hanya menggunakan metode konvensional, tetapi juga mempertimbangkan untuk menggunakan metode yang lebih kreatif dan inovatif, seperti permainan edukatif. Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong siswa untuk belajar lebih efektif. Guru diharapkan dapat membuat permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan meningkatkan keterampilan kognisi siswa.

Meskipun temuan yang diperoleh cukup memadai, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Ini terutama berkaitan dengan durasi pelaksanaan dan variasi permainan yang digunakan. Studi yang lebih mendalam yang melibatkan lebih banyak variasi permainan dan waktu yang lebih lama dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana permainan edukatif mempengaruhi perkembangan kemampuan matematika siswa..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua orang yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Khususnya, dia mengucapkan terima kasih kepada UPT SPF SD Inpres Parang, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini di sekolah. Dia juga mengucapkan terima kasih kepada semua guru dan karyawan yang telah memberikan bantuan yang sangat penting. Siswa kelas satu sangat antusias mengikuti kegiatan.

Terakhir, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan finansial dan sumber daya lainnya yang memungkinkan penelitian ini berjalan dengan baik. Tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak ini, penelitian ini tidak akan berhasil. Semoga kontribusi

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

ini membantu perkembangan pembelajaran di sekolah dasar, terutama meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan edukatif dalam pembelajaran berhitung di kelas 1 SD UPT SPF SD Inpres Parang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Selain menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa, permainan edukatif membantu mereka mempelajari konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam permainan kelompok mendorong mereka untuk belajar bersama, berbagi ide, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori belajar sosial Vygotsky. Hasil tes kemampuan berhitung menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif memiliki dampak positif terhadap pembelajaran berhitung siswa; metode ini meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dan keterampilan sosial yang dibangun melalui kerja kelompok. Metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1 SD, terutama dalam menangani masalah yang sering dihadapi siswa saat belajar matematika. Pembelajaran yang menggabungkan bermain dan belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk belajar.

Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa ide yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan pembelajaran berhitung di kelas 1 SD. Pertama, guru harus membuat lebih banyak variasi permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa. Ini penting untuk menjaga pembelajaran tetap menarik dan tidak monoton dan untuk memungkinkan guru menerima berbagai gaya belajar siswa. Guru juga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dengan meningkatkan kerja kelompok dan diskusi dengan teman sekelas, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar dari guru mereka, tetapi juga saling berbagi pengetahuan dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pengalaman melalui interaksi sosial yang terorganisir.

Penggunaan teknologi dalam permainan pendidikan juga bisa menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Siswa dapat menemukan cara-cara baru untuk belajar yang lebih menyenangkan dan menantang melalui aplikasi atau permainan berbasis komputer yang edukatif. Teknologi juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih mendalam dan terintegrasi, permainan edukatif harus digunakan secara teratur dan berkelanjutan, bukan hanya dalam satu atau dua siklus.

Terakhir, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang jenis permainan edukatif mana yang paling efektif untuk berbagai aspek pembelajaran matematika, terutama berhitung. Penelitian lebih lanjut juga dapat melibatkan lebih banyak variabel, seperti perbedaan kemampuan siswa dan durasi permainan yang dimainkan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif, penelitian lanjutan juga dapat melibatkan variabel tambahan seperti durasi pelaksanaan permainan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Arsyadhi, N. L., Dewi, L., & Hernawan, A. H. (2024). Evaluation of teacher readiness in implementing Kurikulum Merdeka in elementary schools. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 1149–1160. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i2.64113>
- Dewi Safitri Elshap. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *Jurnal Ceria*, 2(6).
- Donavan, D. A. (2016). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (U-Math) Untuk Siswa Kelas 2 Di Sd N I Bolong Karanganyar*. 280–292. <https://eprints.uny.ac.id/40957/>
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Nuwrun Thasimmim, S., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 868–883.
- Ikhwan, L. N. (2018). Efektivitas Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Sd Negeri Demakijo 1 Effectiveness of Educative Games on Mathematics Learning Result in. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(10), 984–994.
- Lilik, E., 1□, S., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Penanaman Karakter Anak Usia Dini melalui Media Loose Part pada Kelompok Bermain. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1256–1270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6486>
- Mila Rahimah. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zuschaiya, D. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(01), 41–49. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314>