

Penerapan Permainan Papan (*Math Adventure*) Edukatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV

Rafiyati¹, Dadi Setiadi², Deni Tri Agus Mahardika³

^{1,2,3}Universitas Mataram, Pendidikan Profesi Guru, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.702>

Article Info

Received: 11 Januari 2025

Revised: 28 Februari 2025

Accepted: 01 Maret 2025

Correspondence:

Phone: +62-8783-8050-199

Abstrak: Belajar merupakan proses penting yang melibatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran memainkan peran fundamental dalam membangun dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa. Salah satu tantangan terbesar dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran seperti Matematika yang sering kali dipandang sulit dan membosankan. Pembelajaran Matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga diperlukan metode dan media yang inovatif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Proses pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dan penggunaan media yang sesuai untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dalam hal ini, permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang menarik karena menggabungkan elemen belajar dan bermain. Salah satu media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan papan edukatif *Math Adventure*. Media ini dirancang berbentuk jalur petualangan, di mana siswa harus menyelesaikan soal-soal Matematika untuk melanjutkan perjalanan hingga mencapai titik akhir. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD melalui penerapan media *Math Adventure*. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV di SDN 16 Mataram. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta asesmen formatif dan sumatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Math Adventure* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan. Pada pra-siklus, kemampuan pemecahan masalah siswa rata-rata sebesar 62%, meningkat menjadi 78% pada siklus pertama, dan mencapai 89% pada siklus kedua. Media ini terbukti mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, permainan papan edukatif *Math Adventure* menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: Permainan Papan Edukatif, *Math Adventure*, Pemecahan Masalah, Pembelajaran Matematika.

Pendahuluan

Belajar merupakan proses yang esensial dan dinamis dalam dunia pendidikan, melibatkan berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berkontribusi terhadap perkembangan intelektual dan emosional siswa. Menurut Saksono et al. (2023), belajar bukan hanya sekadar aktivitas menghafal, tetapi lebih kepada proses yang menanamkan pemahaman mendalam serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dalam lingkungan pendidikan dasar, proses ini memegang peran yang sangat penting karena menjadi fondasi utama dalam pembentukan keilmuan serta karakter siswa. Setiap aktivitas belajar yang dilakukan di jenjang ini bertujuan untuk menanamkan keterampilan dasar yang akan terus berkembang pada tingkat pendidikan berikutnya. Belajar tidak hanya sebatas aktivitas transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun pondasi keilmuan siswa, termasuk di bidang Matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam melatih kemampuan logis dan analitis siswa. Namun, sebagaimana diungkapkan oleh Yayuk (2019), pembelajaran Matematika di sekolah dasar sering kali menghadapi kendala karena dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar mereka dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Syakur, Purnamasari, & Kurnia (2021) menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar Matematika pada siswa sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Lebih lanjut, Najooan, Lala, & Ratunguri (2023) menekankan pentingnya peran guru sebagai motivator dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

Dalam hal ini, penggunaan media berbasis permainan menjadi salah satu solusi yang efektif. Triastuti, Akbar, & Irawan (2017) mengemukakan bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan dalam pembelajaran Matematika efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep

yang diajarkan. Selain itu, media permainan juga mampu mengurangi kejenuhan selama proses belajar. Penelitian lain oleh Andrijati (2014) juga menegaskan bahwa penggunaan media permainan papan edukatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, permainan papan tidak hanya membuat suasana kelas lebih kondusif tetapi juga memperbaiki kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Hasil serupa ditemukan oleh Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan papan dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85% selama proses belajar berlangsung.

Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Menurut Dwi & Audina (2021), kesulitan siswa dalam memecahkan masalah Matematika sering kali disebabkan oleh kurangnya penguasaan konsep dasar dan strategi penyelesaian soal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Dalam konteks ini, permainan papan edukatif menjadi solusi potensial yang dapat memberikan pengalaman belajar berbeda dan menarik bagi siswa. Penggunaan media berbasis permainan papan terbukti efektif dalam berbagai penelitian. Monalisa et al. (2022) menunjukkan bahwa media permainan papan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memperbaiki sikap siswa terhadap pembelajaran Matematika. Sebagaimana disampaikan oleh Susilowati, Sayekti, & Eryani (2021), penggunaan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, mendorong siswa untuk aktif bertanya, dan memberikan solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi.

Dalam penelitian ini, digunakan permainan papan edukatif Math Adventure sebagai media pembelajaran. Permainan ini dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan menyisipkan soal-soal Matematika dalam bentuk tantangan petualangan. Setiap langkah dalam permainan mengharuskan siswa untuk menyelesaikan soal terlebih dahulu, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan mengacu pada hasil penelitian sebelumnya, diharapkan permainan papan edukatif Math Adventure dapat memberikan hasil serupa, yakni meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekaligus meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan bukti efektivitas media permainan papan dari berbagai studi sebelumnya serta kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan relevan, upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD melalui penerapan permainan papan edukatif Math Adventure.

Sejalan dengan pendapat Susilowati et al. (2021) yang menekankan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Penggunaan media yang menyenangkan, seperti permainan papan edukatif, tidak hanya bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Seperti yang dijelaskan oleh Triastuti et al. (2017), media permainan edukatif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi.

Dengan demikian, penerapan permainan papan edukatif Math Adventure diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, tetapi juga mendorong sikap positif dan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran Matematika. Hal ini sesuai dengan tujuan utama penelitian ini, yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di Tingkat sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui penerapan media permainan edukatif Math Adventure. PTK dipilih sebagai pendekatan penelitian karena sifatnya yang kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan, yang memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran dalam setiap siklus. Seperti yang diungkapkan oleh Saputra et al. (2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan (2017) yang menyatakan bahwa PTK memberi ruang bagi guru untuk menyusun strategi yang lebih tepat guna mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama lima minggu, yang terdiri dari dua siklus utama, di mana masing-masing siklus berlangsung selama dua minggu, dan satu minggu di awal untuk pengumpulan data awal melalui observasi dan tes diagnostik. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa yang berada di kelas IV di SDN 16 Mataram. Sebagaimana dijelaskan oleh Ardiawan dan Wiradnyana (2020), penggunaan PTK tidak hanya terbatas pada evaluasi hasil belajar siswa, tetapi juga pada pengembangan

keterampilan mengajar guru yang dilakukan secara praktis dan aplikatif.

Pada minggu pertama, dilakukan observasi awal yang bertujuan untuk mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pemecahan masalah Matematika, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar yang lebih spesifik. Data awal diperoleh melalui tes diagnostik (pre-test), yang membantu peneliti dalam memetakan tingkat pemahaman siswa sebelum penerapan media pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan dari tes tersebut, peneliti merancang rencana pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif Math Adventure, yang menggabungkan soal-soal Matematika dalam bentuk tantangan interaktif yang menarik dan mendalam.

Pada minggu kedua, pelaksanaan siklus pertama dimulai. Tahapan ini melibatkan penerapan permainan *Math Adventure* dalam pembelajaran. Siswa diminta untuk bermain sambil menyelesaikan soal Matematika pada setiap langkah permainan. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan antusiasme belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Observasi dilakukan secara intensif untuk mencatat interaksi siswa, partisipasi aktif, dan tingkat keberhasilan mereka dalam menyelesaikan tantangan.

Minggu ketiga digunakan untuk melanjutkan siklus pertama dengan refleksi awal. Data dari hasil observasi dan tes formatif dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan siklus pertama. Berdasarkan hasil analisis, beberapa perbaikan diterapkan, seperti penambahan variasi soal yang lebih kompleks dan pemberian penghargaan bagi siswa yang berpartisipasi aktif. Siklus kedua dilaksanakan pada minggu keempat dan kelima. Pada tahap ini, strategi pembelajaran yang telah diperbaiki diterapkan kembali menggunakan media *Math Adventure*. Siswa diajak untuk menyelesaikan tantangan baru yang lebih menarik, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mereka lebih lanjut. Observasi kembali dilakukan untuk mencatat perkembangan keterampilan siswa, diikuti dengan tes formatif pada akhir siklus kedua untuk mengukur hasil belajar secara keseluruhan.

Refleksi menyeluruh dilakukan pada minggu kelima untuk menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran di masa depan. Lalu untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes formatif pada saat permainan dan sumatif ketika siswa bisa memecahkan soal diakhir pembelajaran untuk data kuantitatif, serta observasi, wawancara, dan angket untuk data kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan edukatif *Math Adventure*. Media ini dirancang menyerupai jalur petualangan, di mana siswa diminta menyelesaikan soal-soal Matematika sebagai syarat untuk melanjutkan perjalanan. Setiap langkah permainan memberikan tantangan yang berbeda, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa, minat belajar, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran.



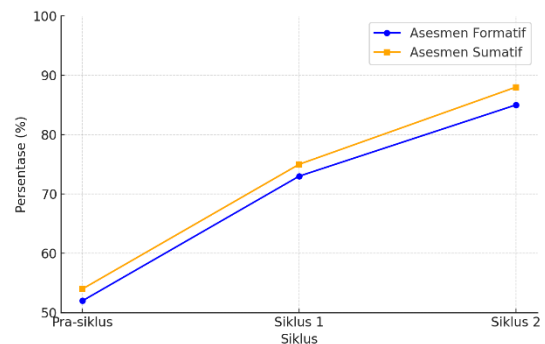
Gambar 1. Permainan Papan Math Adventure

Pada tahap pra-siklus, rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada kategori cukup, dengan skor rata-rata 62%. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan menyelesaikan soal berbasis aplikasi. Setelah penerapan media *Math Adventure* pada Siklus 1, kemampuan siswa meningkat menjadi 78%. Peningkatan ini disebabkan oleh suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pada Siklus 2, kemampuan siswa meningkat lebih jauh hingga mencapai rata-rata 89%. Strategi yang diterapkan pada siklus ini, seperti penambahan variasi soal dan pemberian penghargaan bagi siswa yang aktif, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan media *Math Adventure*. Sebanyak 40% siswa menyatakan sangat berminat, 35% berminat, 20% cukup berminat, dan hanya 5% yang kurang berminat. Data ini menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran Matematika.

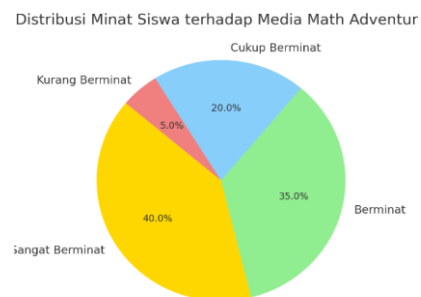
Visualisasi data hasil penelitian ditampilkan melalui grafik dan diagram berikut. Grafik batang menggambarkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dari pra-siklus hingga Siklus 2, sedangkan diagram lingkaran menunjukkan distribusi minat siswa berdasarkan hasil angket.

Grafik Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah

Diagram Lingkaran Distribusi Minat Siswa Distribusi minat siswa terhadap media pembelajaran *Math Adventure* ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Lingkaran Distribusi Minat Siswa

Tabel 1. Hasil Penelitian

Siklus	Kemampuan Pemecahan Masalah (%)	Kategori
Pra-siklus	62	Cukup
Siklus 1	78	Baik
Siklus 2	89	Sangat Baik

Peningkatan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 27% dari pra-siklus hingga

Siklus 2 menunjukkan bahwa media *Math Adventure* efektif menciptakan suasana belajar yang kondusif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, elemen petualangan dalam permainan ini berhasil mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Temuan ini mendukung penelitian Monalisa et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan papan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian lain oleh Nurrahman et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan papan edukatif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep seperti IPA. Hal ini relevan dengan hasil penelitian ini, di mana media *Math Adventure* tidak hanya membantu siswa memahami materi Matematika tetapi juga meningkatkan minat mereka secara keseluruhan. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa media *Math Adventure* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa. Dengan pendekatan yang inovatif, media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif untuk pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan papan edukatif *Math Adventure* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN 16 MATARAM. Penggunaan media ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan inovatif, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar Matematika. Hasil penelitian ini ditunjukkan dengan peningkatan skor kemampuan pemecahan masalah siswa dari 62% pada pra-siklus, menjadi 78% pada siklus pertama, dan mencapai 89% pada siklus kedua. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, *Math Adventure* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Media ini juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2).
- Ardiawan, I Ketut Ngurah, & Wiradnyana, I Gede Arya. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Nilacakra.
- Artawan, P., Efriani, A., Wahyudi, I., Ariyani, D., Gugule, H., Salem, V. E. T., Messakh, J. J., Djerubu, D., Aprima, D., Hasibuan, L. R., Nuryanti, L., Rohmani, R., Mesra, R., & Santie, Y. D. A. (2023). *Media Pembelajaran*. PT Mifandi Mandiri Digital.
- Dwi, D. F., & Audina, R. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika kelas IV sekolah dasar negeri. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3).
- Handika, H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/11685>
- Kartini, K., Syamsuddin, N., Mustafa, M., Pamessangi, A. A., Nurmiati, N., Sukirman, S., Firman, F., Hasriadi, H., & Chaeril, M. (2022). Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman. *Madaniya*, 3(4), 737–744.
<https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/view/272>
- Kurniawan, Nurhafit. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Monalisa, A., Methalia, E., Yanti, Y. A., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3).
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4346>
- O Najoan, R. A., Lala, W. C. I., & Ratunguri, Y. (2023). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(03), 215–227.
<https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/1632>
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, U., Ali, H.,

- Adipradipta, A., Ali, M. N., & Aryuni, M. (2023). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Saputra, N., Zanthi, L. S., Gradini, E., Jahring, A., Rif'an, A., & Ardian, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Syakur, A. S., Purnamasari, R., & Kurnia, D. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2).
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/4504>
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan media papan permainan panjat pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 092–101.
<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/581>
- Yayuk, Erna. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.