

## Efektifitas Penggunaan Media Papan Perkalian Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Di Sd Negeri 02 Sekarteja

Nurul<sup>1</sup>, Andi sulastri<sup>2</sup>, Sofiya Agistina Fajrin<sup>3</sup>, Maulinda<sup>4</sup>, Mia Sabila<sup>5</sup>, Widya Safitri<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Hamzanwadi, Indonesia

Corresponding author e-mail: [nurull032003@gmail.com](mailto:nurull032003@gmail.com)

Article History: Received on 10 Oktober 2025, Revised on 10 November 2025,

Published on 12 Desember 2025

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *papan balap perkalian* dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian yang masih diajarkan secara konvensional dan kurang menarik perhatian. Melalui penggunaan media permainan edukatif, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SD Negeri 02 Sekarteja, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, dengan 30 siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai aktivitas belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *papan balap perkalian* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika. Siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa mampu memahami konsep perkalian dengan lebih mudah, menunjukkan peningkatan dalam ketepatan dan kecepatan berhitung, serta belajar bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga pembelajaran matematika tidak lagi dianggap sulit atau membosankan. Dapat disimpulkan bahwa media *papan balap perkalian* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.

**Keywords:** Efektivitas, Papan Balap Perkalian, Numerasi, Sekolah dasar

### A. Introduction

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, berpikir kritis, dan beradaptasi terhadap perubahan zaman. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran harus diarahkan untuk membentuk kemampuan literasi dan numerasi sebagai bekal utama dalam memahami berbagai bidang ilmu. Numerasi tidak hanya sekadar kemampuan berhitung, tetapi mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan konsep bilangan dalam berbagai situasi kehidupan

nyata (Putra & Wahyuni, 2020).

Kemampuan numerasi menjadi salah satu fondasi utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Melalui penguasaan numerasi, siswa dapat berpikir logis, sistematis, dan mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan dan operasi hitung (Rahman & Fitriani, 2021). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung, khususnya perkalian. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan latihan tanpa pengalaman belajar yang bermakna (Sulastri & Rini, 2021).

Rendahnya kemampuan numerasi siswa sering kali disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Guru cenderung menggunakan metode hafalan tabel perkalian yang membuat siswa cepat bosan dan tidak memahami makna dari proses perkalian itu sendiri (Hidayah, 2020). Pembelajaran matematika yang ideal seharusnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar, serta pengalaman bermain yang edukatif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara langsung (Lestari & Amalia, 2021).

Bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah media papan balap perkalian. Media ini merupakan permainan edukatif berbentuk papan yang didesain menyerupai permainan balapan, di mana setiap langkah permainan disertai dengan soal atau tantangan perkalian. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berlatih berhitung, berpikir cepat, dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan (Sari, 2021).

Media pembelajaran berbasis permainan seperti papan balap terbukti mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Lestari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal serupa juga dikemukakan oleh Wulandari (2020) yang menemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dalam memahami operasi hitung dasar.

Penggunaan media papan balap perkalian sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuan. Menurut Sanjaya (2019), pembelajaran aktif dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, dan refleksi diri. Dengan demikian, media papan balap perkalian tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Media papan balap perkalian yang digunakan dalam penelitian ini dirancang menyerupai papan permainan dengan lintasan start dan finish yang berisi angka-angka perkalian. Setiap siswa memiliki pion masing-masing dan secara bergiliran menjawab pertanyaan perkalian yang diajukan oleh guru. Jika jawaban benar, pion siswa dapat melangkah maju menuju garis finish. Adapun aturan main media papan balap perkalian adalah sebagai berikut.

Kegiatan dilakukan secara rutin setiap hari. Pada pagi hari, siswa melakukan kegiatan menghafal perkalian sebagai pembiasaan numerasi dasar. Setoran hafalan dilakukan pada siang hari pada jam istirahat. Siswa menyetorkan hafalan perkalian yang telah dipelajari kepada guru. Setiap siswa memiliki nama yang ditempelkan pada papan permainan. Nama tersebut berfungsi sebagai penanda posisi capaian siswa dalam menguasai tabel perkalian. Penilaian kemajuan dilakukan secara bertahap. Sebagai contoh, jika seorang siswa bernama Alka pada hari pertama mampu menyetorkan perkalian 1, 2, dan 3 dengan lancar, maka penanda namanya akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di papan permainan. Kegiatan setoran dilakukan secara berulang. Pada hari berikutnya, siswa tetap mengulang hafalan dari perkalian 1 hingga tahapan terakhir yang sudah dikuasai sebelumnya, kemudian melanjutkan ke tahapan berikutnya, misalnya dari perkalian 3 ke 4.

Sistem kenaikan posisi diterapkan berdasarkan kelancaran hafalan. Jika siswa mampu menyetorkan hafalan dengan benar, maka namanya akan dinaikkan satu tingkat mendekati garis *finish*. Sistem penurunan posisi juga diterapkan. Jika siswa belum lancar dalam menyetorkan hafalan, maka posisinya akan diturunkan ke tahapan sebelumnya untuk mengulang kembali perkalian yang belum dikuasai. Permainan berakhir pada garis *finish*. Siswa yang telah menguasai semua perkalian hingga tahap 10 akan mencapai garis akhir permainan dan mendapatkan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Kegiatan dilakukan dengan suasana menyenangkan dan kompetitif. Seluruh siswa berpartisipasi aktif, saling mendukung, dan termotivasi untuk mencapai garis *finish* terlebih dahulu.

Penelitian tentang efektivitas media permainan edukatif telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil positif. Misalnya, penelitian oleh Kurniawan dan Hapsari (2022) menemukan bahwa permainan papan berhitung mampu meningkatkan kemampuan numerasi dan ketelitian siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Rahmi (2021) juga membuktikan bahwa media berbasis permainan mampu menurunkan tingkat kecemasan belajar matematika serta meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat diasumsikan bahwa penggunaan media papan balap perkalian berpotensi besar dalam meningkatkan numerasi siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan inovasi pembelajaran matematika yang mampu mengatasi kesulitan belajar siswa, khususnya dalam memahami perkalian. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan media papan balap perkalian sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media papan balap perkalian dalam meningkatkan

kemampuan numerasi siswa di SD Negeri 02 Sekarteja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran matematika yang lebih inovatif, relevan, dan berpusat pada peserta didik.

## **B. Methods**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media papan balap perkalian dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses pembelajaran yang berlangsung secara alami di kelas, serta menekankan pada pemahaman mendalam terhadap aktivitas dan pengalaman belajar siswa. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggambarkan bagaimana media papan balap perkalian dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Sekarteja, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi 30 siswa serta guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kelas-kelas tersebut dipilih karena guru mengidentifikasi adanya kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan penerapan operasi hitung sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran berbasis permainan papan balap perkalian serta melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk memastikan kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media papan balap perkalian dalam proses pembelajaran matematika. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk belajar melalui permainan edukatif yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama. Setiap siswa berpartisipasi aktif dalam permainan sambil berlatih memahami konsep perkalian melalui aktivitas yang menyenangkan. Permainan ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang interaktif, meningkatkan konsentrasi siswa, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan operasi perkalian.

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Refleksi difokuskan pada pengamatan terhadap peningkatan aktivitas siswa, antusiasme selama pembelajaran, serta perubahan perilaku belajar yang muncul setelah penggunaan media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh pandangan guru mengenai kemudahan penggunaan media, respon siswa, serta dampak yang dirasakan terhadap suasana belajar di kelas.

Keabsahan hasil penelitian diperoleh melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan temuan dari hasil observasi dan wawancara untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh (Arikunto, 2018). Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi informasi penting yang berkaitan dengan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan numerasi. Tahap penyajian data dilakukan dengan mengorganisasi hasil temuan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan proses dan suasana pembelajaran. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan hasil pengamatan secara menyeluruh untuk mengetahui sejauh mana media papan balap perkalian berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar (Lestari & Amalia, 2021).

### C. Results and Discussion

Media papan balap perkalian bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Melalui bentuk permainan balap, siswa didorong untuk menjawab soal perkalian dengan cepat dan tepat, sehingga keterampilan berhitung mereka dapat berkembang secara signifikan. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *papan balap perkalian* dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.

#### Deskripsi Media Papan Balap Perkalian

Subjek penelitian meliputi 30 siswa serta guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media *Balap Perkalian* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian melalui aktivitas permainan yang menarik. Guru menyiapkan papan balap yang berisi jalur-jalur lomba dengan karakter siswa yang berada di dalam karung seperti pada permainan balap karung. Setiap karakter memiliki angka tertentu yang nantinya akan dikaitkan dengan soal perkalian.



**Gambar 1.** Papan Balap Perkalian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran berbasis permainan *papan balap perkalian* serta melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk memastikan kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media *papan balap perkalian* dalam proses pembelajaran matematika. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk belajar melalui permainan edukatif yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama. Setiap siswa berpartisipasi aktif dalam permainan sambil berlatih memahami konsep perkalian melalui aktivitas yang menyenangkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Refleksi difokuskan pada pengamatan terhadap peningkatan aktivitas siswa, antusiasme selama pembelajaran, serta perubahan perilaku belajar yang muncul setelah penggunaan media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi informasi penting yang berkaitan dengan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan numerasi. Tahap penyajian data dilakukan dengan mengorganisasi hasil temuan dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan proses dan suasana pembelajaran. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan hasil pengamatan secara menyeluruh untuk mengetahui sejauh mana media *papan balap perkalian* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.



**Gambar 2.** menunjukkan proses pembelajaran di mana siswa secara langsung berinteraksi dengan media

Penggunaan media papan balap perkalian dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan numerasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini digunakan sebagai sarana latihan hafalan perkalian dengan pendekatan permainan edukatif yang menyenangkan. Setiap siswa secara individu menyertorkan hafalan perkalian kepada guru. Apabila siswa dapat menjawab dengan benar, ia diperbolehkan memajukan pionnya pada papan permainan menuju garis finish. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian, diiringi sorakan semangat dan tepuk tangan dari teman-teman sekelas, menciptakan suasana belajar yang aktif, hangat, dan kompetitif secara positif.

Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap hari sebagai bagian dari pembiasaan numerasi dasar di sekolah. Pada pagi hari, siswa melakukan kegiatan menghafal perkalian secara mandiri. Kemudian, pada siang hari saat jam istirahat, siswa secara bergiliran menyertorkan hafalan perkalian kepada guru. Setiap siswa menyebutkan hasil perkalian dengan lantang dan percaya diri. Bila jawabannya benar dan lancar, penanda nama siswa akan dipindahkan satu langkah maju pada papan permainan, mendekati garis finish. Namun, apabila siswa belum lancar, maka posisinya diturunkan satu langkah ke belakang sebagai bentuk pengulangan hafalan agar pemahaman benar-benar melekat.

Proses ini berlangsung dengan suasana kompetitif namun menyenangkan. Siswa termotivasi untuk terus berlatih di rumah agar keesokan harinya dapat menyertorkan

hafalan dengan lebih baik dan memperbaiki posisinya di papan. Guru berperan sebagai pengarah dan motivator, memberikan pujian, semangat, serta bimbingan bagi siswa yang belum lancar. Siswa yang berhasil mencapai garis finish, yakni menguasai seluruh perkalian hingga 10, akan memperoleh penghargaan sederhana dari guru sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras dan ketekunannya.

Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada hasil hafalan, tetapi juga pada proses belajar yang aktif dan positif. Siswa terlihat antusias setiap kali melakukan setoran hafalan. Mereka saling memberikan semangat dan dukungan kepada teman-teman yang sedang menyetorkan hafalannya. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh keceriaan, sehingga kegiatan belajar matematika yang biasanya dianggap sulit, kini menjadi aktivitas yang dinanti setiap hari.

### **Analisis Hasil Efektivitas Penggunaan Media Papan Balap Perkalian**

Efektivitas media Papan Balap Perkalian dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD Negeri 02 Sekarteja dideskripsikan melalui hasil triangulasi data yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa.

#### **Peningkatan pada Aspek Kognitif dan Afektif**

Media Papan Balap Perkalian dirancang sebagai permainan edukatif yang menggabungkan unsur kompetisi dan latihan hafalan perkalian secara berulang. Secara kognitif, siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam mengingat dan memahami konsep perkalian. Latihan yang dilakukan setiap hari ini memperkuat daya ingat jangka panjang dan meningkatkan kelancaran dalam berhitung. Sistem kenaikan dan penurunan posisi pada papan permainan juga membuat siswa lebih disiplin dalam mengulang hafalan hingga benar-benar dikuasai. Secara afektif, media ini sangat efektif dalam menumbuhkan semangat, motivasi, dan rasa percaya diri siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih hidup dan penuh keceriaan, mengubah pandangan siswa bahwa matematika tidak lagi dianggap sulit atau membosankan. Penghargaan sederhana yang diberikan guru saat siswa mencapai *finish* berfungsi sebagai pendorong motivasi intrinsik dan membuat siswa merasa senang serta bangga atas kemajuan hasil belajar mereka.

#### **Dampak pada Aspek Sosial dan Proses Pembelajaran**

Meskipun kegiatan setoran hafalan dilakukan secara individu, proses pembelajaran menggunakan media ini membentuk interaksi sosial yang positif. Siswa saling memberikan semangat dan dukungan kepada teman-teman yang sedang menyetorkan hafalannya, menunjukkan sportivitas, dan belajar menghargai

keberhasilan teman-teman sekelompok. Hal ini menumbuhkan semangat kebersamaan dalam belajar. Media ini juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan sikap sosial dan emosional siswa, mendorong mereka untuk berani berpikir kritis dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah numerik. Guru berperan sebagai pengarah, fasilitator, dan motivator, yang memberikan pujian dan bimbingan, memastikan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran berlangsung lebih aktif dan partisipatif. Dengan demikian, Papan Balap Perkalian terbukti efektif karena berhasil mengintegrasikan pembelajaran yang menyenangkan dengan pencapaian kompetensi numerasi, sejalan dengan teori bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan.

#### D. Conclusions

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *papan balap perkalian* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SD Negeri 02 Sekarteja. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang diterapkan pada 30 siswa pembelajaran yang semula bersifat konvensional berubah menjadi lebih menarik dan bermakna. Media permainan ini membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret melalui aktivitas bermain yang menantang dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan pada aspek motivasi, ketepatan, serta kecepatan dalam berhitung. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan belajar, sehingga interaksi antara siswa dan materi pembelajaran berlangsung lebih aktif dan partisipatif. Penggunaan media *papan balap perkalian* juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan sikap sosial dan emosional siswa. Melalui kegiatan belajar yang berbasis permainan, siswa belajar bekerja sama, menghargai aturan, dan menunjukkan semangat kompetisi yang sehat. Situasi belajar yang tercipta menjadi lebih hidup dan dinamis, mendorong siswa untuk berani berpikir kritis dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah numerik. Penerapan media ini terbukti mampu menumbuhkan minat belajar matematika serta membangun pemahaman konseptual yang kuat. Dengan demikian, *papan balap perkalian* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan pembelajaran yang menyenangkan dengan pencapaian kompetensi numerasi secara efektif.

#### References

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathani, A. H. (2019). *Matematika dan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayah, S. (2020). Pengaruh media permainan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 98–106.
- Kurniawan, A., & Hapsari, R. (2022). Efektivitas permainan papan berhitung terhadap

peningkatan kemampuan numerasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 55-64.

Lestari, K. E., & Amalia, R. (2021). *Analisis Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

Lestari, W., & Amalia, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 9(3), 120-131.

Pratiwi, N., & Lestari, R. (2021). Pengaruh media permainan matematika terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 87-96.

Putra, M., & Wahyuni, S. (2020). Peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 233-240.

Rahman, A., & Fitriani, N. (2021). Analisis kemampuan numerasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 72-80.

Rahmi, L. (2021). Pengaruh media permainan edukatif terhadap kecemasan belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 111-120.

Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sari, M. (2021). Pengembangan media papan balap matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kreatif: Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(3), 112-120.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulastri, D., & Rini, P. (2021). Kesulitan siswa dalam memahami konsep perkalian di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan Dasar*, 8(2), 99-108.

Wulandari, E. (2020). Media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak dan Dasar*, 5(1), 65-73.

Suryani, N., & Hendriyani, Y. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.