

## **PENGARUH PERMAINAN LOMPAT ANGKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1**

Septi Wulandari<sup>1</sup>, Misdalina<sup>2</sup>, Sunedi<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>  
[septiwulandari1628@gmail.com](mailto:septiwulandari1628@gmail.com)<sup>1</sup>, [misdalina@univpgri-palembang.ac.id](mailto:misdalina@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sunedi.sudarman@gmail.com](mailto:sunedi.sudarman@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Permainan Lompat Angka Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri 136 Palembang. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas I semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas I B sebagai kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan design *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan instrument tes sebanyak 5 butir soal esay, dengan teknik analisis data berupa uji Normalitas, uji Homogenitas dan uji Hipotesis, Hasil penelitian ini dibuktikan dengan uji hipotesis yaitu  $t_{hitung} = -2.274 > t_{tabel} = 2,008$ . Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian ada Pengaruh Permainan Lompat Angka Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1.

Kata Kunci : Permainan, Lompat Angka, Operasi Hitung, Hasil Belajar.

---

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan upaya yang bertujuan membentuk kepribadian manusia menjadi lebih beradab dan berilmu (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Rahman et al., (2022) hal yang paling penting dalam kehidupan kita adalah pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan generasi yang unggul, menjadikan generasi berikutnya sebagai sosok panutan dari generasi sebelumnya. Dengan pendidikan, generasi berikutnya dapat menjadi lebih baik.

Menurut Ripandi, (2023) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel, dengan penekanan pada penguasaan materi inti, pembentukan karakter, serta pengembangan kompetensi peserta didik. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif,

interaktif, dan bekerja sama. Menurut Prameswari & Fawziya, (2024) Matematika merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dan erat kaitannya dengan angka, simbol, perhitungan, kuantitas besaran, pola, bentuk struktur, cara berpikir, kumpulan sistem, struktur, alat, dan hubungan antara peserta didik. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya digunakan sebagai fondasi dasar untuk membangun kemampuan matematika peserta didik. Sejalan dengan itu, pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Operasi hitung penjumlahan adalah proses menjumlahkan atau menggabungkan dua himpunan. Dalam operasi hitung penjumlahan di lambangkan dengan simbol (+) (Lubis et al., 2021), sedangkan menurut Aji & Ummah, (2020) operasi hitung pengurangan merupakan kebalikan dari operasi hitung penjumlahan yang di lambangkan dengan simbol (-). Belajar dengan menggunakan alat peraga berupa permainan mampu memberikan pengalaman nyata kepada anak karena mereka dapat merasakan, melihat dan menyentuh alat peraga tersebut. Maka dari itu, permainan lompat angka dapat digunakan sebagai salah satu alat peraga berbasis permainan untuk membantu proses pembelajaran.

Media atau alat peraga yang cocok adalah alat peraga yang bersifat konkrit seperti sebuah permainan (Wahyuningsih et al., 2023). Menurut Hanifah & Hasanah, (2019) Permainan Lompat Angka merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika secara menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan ini, siswa dapat belajar penjumlahan dan pengurangan secara langsung dengan melompat dari angka ke angka, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap urutan bilangan dan operasi hitung dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 136 Palembang, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Dalam proses pembelajaran sering menggunakan metode pembelajaran konvensional dan alat bantu terbatas, seperti buku, spidol dan papan tulis, tanpa melibatkan media atau alat peraga yang menarik. Aktivitas belajar yang

monoton ini membuat siswa kurang tertarik dan cenderung pasif, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan menjadi kurang optimal. Dengan demikian, untuk mengatasi hasil belajar yang kurang efisien, Peneliti tertarik untuk menggunakan permainan lompat angka sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Permainan lompat angka dirancang dengan cara yang menarik, menyenangkan, supaya dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Menurut (Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. 2024) Permainan lompat angka memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahami, dan juga menarik minat belajar siswa kelas rendah, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan menurut (Jingga, S. A., Gery, M. I., & Lyesmaya, D. 2024). "Penerapan Media Permainan Pintar Lompat Lantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Hitung Maju dan Mundur 1-20 Pada Siswa Kelas I". hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran matematika peserta didik. Penggunaan media lompat lantai dapat meningkatkan keaktifan, dan minat belajar matematika peserta didik serta membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Hanifah & Hasanah, (2019) Permainan Lompat Angka merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika secara menyenangkan dan interaktif. Dalam permainan ini, siswa dapat belajar penjumlahan dan pengurangan secara langsung dengan melompat dari angka ke angka, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap urutan bilangan dan operasi hitung dasar. Permainan lompat kartu angka adalah gabungan dari gerakan lompat dengan media kartu angka. Dengan kata lain permainan lompat kartu angka merupakan gerakan lompat yang digabungkan dengan media kartu angka. Permainan ini jelas akan menciptakan satu permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Yang kemudian lewat permainan ini, maka akan mampu merangsang atau menstimulasi anak dalam mengenal angka (Rahmawati & Ismanto, 2023). Dengan menggunakan permainan lompat angka memudahkan proses penyampaian pesan kepada peserta didik, meningkatkan keaktifan dan minat

belajar matematika peserta didik serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan (Febrianti et al., 2024).

Menurut Abdurrahman (Sulistiasih, 2023) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Anak dianggap berhasil dalam belajar ketika mereka berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar siswa biasanya diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya. Metode ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa jauh siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sulistiasih, 2023).

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2021, hal.127) Metode eksperimen merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang dikendalikan. Pengendalian ini dilakukan untuk memastikan bahwa tidak ada variabel lain, selain perlakuan, yang memengaruhi hasil penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, dua kelompok dipilih secara random. Kemudian dilakukan pretest untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di awal. Hasil pretest yang baik jika nilai kelompok eksperimen tidak berubah secara signifikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 136 Palembang. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Simpel Random Sampling*, yaitu pemilihan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Pemilihan sampel ini dilakukan dengan cara melakukan undian dan kemudian keluar hasil kelas apa yang akan menjadi sampel pada penelitian ini. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas I A dengan jumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol dan I B dengan jumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan Instrument tes yaitu berupa uraian (*essay*) sebanyak 5 soal dan

dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *normalitas*, uji *reabilitas* dan uji *hipotesis* dengan menggunakan *Independent Sampel T-test*.

### C. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 136 Palembang yang beralamatkan di Jl. Diponegoro No.235, Talang Semut, Kec.Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan selama lima hari. Pada kelas kontrol penelitian di mulai pada hari senin tanggal 14 April 2025 sampai dengan 17 April 2025, sedangkan kelas eksperimen dimulai pada hari rabu tanggal 16 April 2025 sampai dengan 19 April 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Lompat Angka Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat angka peneliti terlebih dahulu menjelaskan apa itu permainan lompat angka kepada peserta didik dan bagaimana cara bermainnya. Tujuan dari permainan lompat angka adalah untuk memudahkan proses penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian langkah – langkah menggunakannya iyalah sebagai berikut : contoh soal penjumlahan, hitunglah hasil dari  $2 + 4$  berarti peserta didik harus melompat sebanyak empat kali ke arah depan (kanan) dan nanti di mana titik mereka berhenti itu adalah hasil (jawabannya). Kemudian untuk soal pengurangan contohnya :  $5 - 3$  berarti peserta didik harus melompat sebanyak tiga kali ke arah belakang (kiri) dan nanti di mana titik mereka berhenti itu adalah hasil (jawabannya). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian ini meliputi dua tahap berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Peneliti memberikan tes tersebut

kepada peserta didik berupa soal esay sebanyak 5 butir soal. Berikut ini data hasil dari tes akhir (*posttest*) yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan lompat angka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1 Data Hasil *Posttest* Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No	Nama	Posttest	Kriteria	No	Posttest	Nilai	Kriteria
1	AAR	70	Tuntas	1	ANP	70	Tuntas
2	ADA	50	Tidak Tuntas	2	AU	60	Tidak Tuntas
3	AFA	90	Tuntas	3	AFT	80	Tuntas
4	ATU	40	Tidak Tuntas	4	APS	100	Tuntas
5	AR	80	Tuntas	5	AZK	80	Tuntas
6	AZP	80	Tuntas	6	AKD	60	Tidak Tuntas
7	BVN	80	Tuntas	7	AAF	70	Tuntas
8	FDS	60	Tidak Tuntas	8	FPA	40	Tidak Tuntas
9	HA	70	Tuntas	9	HA	50	Tidak Tuntas
10	KAN	60	Tidak Tuntas	10	KN	30	Tidak Tuntas
11	MHA	50	Tidak Tuntas	11	KMBP	80	Tuntas
12	MA	40	Tidak Tuntas	12	KA	60	Tidak Tuntas
13	MAA	70	Tuntas	13	MAM	70	Tuntas
14	MA	60	Tidak Tuntas	14	MAP	60	Tidak Tuntas
15	MRA	50	Tidak Tuntas	15	MFS	50	Tidak Tuntas
16	MAG	80	Tuntas	16	MSH	80	Tuntas
17	MFR	60	Tidak Tuntas	17	MAQ	60	Tidak Tuntas
18	MG	80	Tuntas	18	MAHP	80	Tuntas
19	MRA	70	Tuntas	19	MAN	70	Tuntas
20	MRR	80	Tuntas	20	MI	80	Tuntas
21	MR	90	Tuntas	21	MJS	90	Tuntas
22	PS	70	Tuntas	22	MB	70	Tuntas
23	RMH	80	Tuntas	23	NM	80	Tuntas
24	SRA	60	Tidak Tuntas	24	RAAMQ	60	Tidak Tuntas
25	SSR	100	Tuntas	25	RGR	80	Tuntas
26	MHAT	40	Tidak Tuntas	26	SNS	40	Tidak Tuntas
				27	ZAW	100	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1.760</b>				<b>1.850</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>67,69</b>				<b>68,51</b>	

Berdasarkan tabel hasil *posttest* diatas, diketahui bahwa nilai tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *posttest* kelas kontrol. Untuk nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,69 dengan jumlah 15 peserta didik yang nilainya tuntas dan 11 peserta didik yang nilainya tidak tuntas. sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 68,51 dengan jumlah 16 peserta didik yang nilainya tuntas dan 11 lainnya tidak tuntas. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah

ditetapkan oleh sekolah. Adapun beberapa faktor yang menyebabkan 11 peserta didik tidak tuntas yaitu : adanya perbedaan awal kemampuan peserta didik, dan kurangnya konsentrasi selama pembelajaran,

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel dalam penelitian berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji kenormalan data sampel kecil, biasanya kurang dari 50. Dalam pengujian ini data dinyatakan normal apabila nilai sig > 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.158	26	.096	.948	26	.213
	Eksperimen	.139	27	.195	.937	27	.104
Posttest	Kontrol	.159	26	.089	.947	26	.196
	Eksperimen	.155	27	.097	.952	27	.237

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil uji normalitas berdistribusi normal dikarenakan nilai sig > 0,05. Setelah melakukan uji normalitas dan hasilnya berdistribusi normal maka akan di lanjutkan ke uji selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua varians. Uji ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.004	1	51	.947
	Based on Median	.008	1	51	.928
	Based on Median and with adjusted df	.008	1	51	.928
	Based on trimmed mean	.002	1	51	.967

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen dikarenakan nilai sig sebesar 0,947 > 0,05. Selanjutnya

setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Uji hipotesis ini menggunakan uji *independent sampel t-test* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 26. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara dua kelompok kontrol dan eksperimen.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	.975	.328	-2.274	51	.027	11.48148	5.05013	21.61532	-1.34765
	Equal variances not assumed			-2.274	51	.027	11.48148	5.05013	21.61973	-1.34323

Berdasarkan tabel uji independent t-test diatas diketahui bahwa nilai signifikan sebesar  $0,027 < 0,05$  serta memiliki nilai  $t_{hitung} -2.274 > t_{tabel} 2,008$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh permainan lompat angka pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh permainan lompat angka pembelajaran matematika operasi hitung penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas 1. Pembelajaran sebelum diberikan permainan lompat angka peserta didik masih terlihat sangat tidak semangat tetapi setelah diberikannya permainan lompat angka ini membuat peserta didik mulai semangat dan aktif dalam belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan permainan lompat angka. Sehingga peserta didik memiliki keberanian untuk maju dan bertanya serta menyampaikan pendapatnya. Sejalan dengan hasil penelitian (Febrianti et al, 2024) terdapat pengaruh media katak lompat terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan kelas 1 Sekolah Dasar. Penggunaan media ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Dengan hasil dari *uji paired*

*sampel t-test* nilai signifikannya adalah  $0,000 < 0,05$ . Selanjutnya menurut (Hanifah & Hasanah, 2019) penggunaan Permainan Lompat Angka memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan permainan lompat angka dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan rumus Chi-Kuadrat ( $X^2$ ) dengan hasil ( $7,45 > 3,84$ ) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Bahwa permainan lompat angka ini mempunyai keunggulan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik dan dapat membangun kepercayaan diri peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Permainan Lompat Angka Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SD Negeri 136 Palembang tahun ajaran 2024/2025. Permainan lompat angka merupakan salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika dengan tujuan supaya peserta didik lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Hal ini bisa dilihat dari hasil tes akhir pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 68,51 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 67,69. Setelah peneliti mendapatkan data hasil tes akhir peserta didik, kemudian peneliti melakukan uji *independen t-test*. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai signifikan  $0,027 < 0,05$  atau  $t_{hitung} -2,274 > t_{tabel} 2,008$  yang artinya bahwa ada pengaruh yang signifikan,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### **Daftar Pustaka**

- Ahmad Ipwan, kharisma. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gatot Kaca Terbang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3, 1, 16–23.
- Akhmad Aji Pradana, & Jazilatul Ummah. (2020). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Siswa Kelas Ii Mi. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94–102.

<https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.89>

- Elfiyani, E. (2024). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 187–205. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>
- Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1357–1366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7259>
- Hanifah, W., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 64–73.
- Lubis, E. D. W., Nadar, W., & Pawitri, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Penjumlahan 1-10 dengan Media Tangga Pintar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 39–44.
- Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5912–5918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>
- Prameswari, F. A. M., & Fawziya, G. A. (2024). Menyingkap rahasia angka dan matematika dalam kitab suci Al-Qur'an. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(3), 256–265.
- Pristiwanti<sup>1</sup>, D., Badariah<sup>2</sup>, B., Hidayat<sup>3</sup>, S., & Ratna Sari Dewi<sup>4</sup>. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Al Wahyu*, 1(2), 123–133. <https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2.129>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Wahyuningsih, B. Y., Sugianto, R., Wardiningsih, R., & Mataram, U. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Matematika Sebagai Media Pembelajaran Edukatif Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(1), 61- 70.