

## Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung

### The Use of Number Puzzle Media in Developing Early Counting Skills in Children at SDN 101769 Tembung

<sup>1</sup>Susanti, <sup>2</sup>Muhammad Basri, <sup>3</sup>Zunidar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

[susantisanti94713@gmail.com](mailto:susantisanti94713@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhammadbasri@uinsu.ac.id](mailto:muhammadbasri@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>, [szunidar@gmail.com](mailto:szunidar@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas I SDN 101769 Tembung, serta untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas I SDN 101769 Tembung. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya teknik pengecekan keabsahan data menggunakan Triangulasi Teknik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* angka pada siswa kelas 1 SDN 101769 Tembung yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur yang tepat serta penggunaannya terbukti mampu mengembangkan kemampuan berhitung Permulaan. Bentuk media *puzzle* angka yang unik dan menarik menjadi kelebihan yang dimiliki media *puzzle* angka karena mampu mengembangkan rasa antusias dan semangat anak dalam belajar berhitung permulaan dan Kekurangan dari penggunaan media *puzzle* angka yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* angka membutuhkan waktu lebih banyak dalam penyelesaiannya dan media *puzzle* angka sendiri lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).

**Kata kunci:** Kemampuan Berhitung Permulaan, Media Puzzle Angka, Sekolah Dasar

#### Abstract

This research aims to describe the use of number puzzle media in developing early counting skills in first-grade students at SDN 101769 Tembung, as well as to describe the advantages and disadvantages of using number puzzle media in developing early counting skills in first-grade students at SDN 101769 Tembung. This type of research uses qualitative research with a descriptive method. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Next, the technique for verifying data validity uses Triangulation Technique. From the research results, it shows that the use of number puzzle media for first-grade students at SDN 101769 Tembung, conducted gradually according to the correct procedures, has proven to be able to develop initial counting skills. The unique and attractive form of the number puzzle media is an advantage of the number puzzle media because it can develop children's enthusiasm and spirit in learning basic counting. The disadvantage of using number puzzle media is that the learning process with number puzzle media requires more time to complete, and the number puzzle media itself emphasizes the visual sense. (visual).

Keywords: Early Counting Skills, Elementary School, Number Puzzle Media



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.3433>

Copyright© 2025, Susanti et al



This is an open-access article under the CC-BY License.

Received 10 September 2024, Accepted 20 January 2025, Published 02 February 2025

## PENDAHULUAN

Setiap anak lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor keturunan, ada yang tidak bisa diubah dan adapula yang dapat dibentuk. Potensi yang dapat diubah adalah potensi fisik yang berhubungan dengan bentuk tubuh seperti mata, hidung, dan telinga. Pada anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan butuh di arahkan pada peletakan dasar-dasar yang sesuai pada pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Hasan Baharun, 2020).

Secara umum, potensi anak bisa berkembang sepenuhnya jika mendapatkan rangsangan yang tepat. Rangsangan ini bisa diberikan kapan saja, terutama selama periode perkembangan awal anak pada masa balita, asalkan anak sudah siap. Salah satu aspek potensi yang perlu didorong adalah bakat (aptitude). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu metode efektif untuk mengembangkan potensi anak dengan memberikan rangsangan yang sesuai.

Seperti yang dinyatakan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78, sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan, dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur". (Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahan Kemenag 2019).

Berdasarkan Ayat Al-Qur'an diatas, Penulis menyimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi setiap individu. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan memperoleh ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat untuk dirinya sendiri. Lebih jauh, pendidikan juga diharapkan dapat membawa perubahan positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Dikarenakan peranan pendidikan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. (Midya Yuli Amreta, 2021)

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak, sangat penting untuk memahami perkembangan diri anak, khususnya dalam konteks proses pembelajarannya. Maka dari itu, Pendidik atau guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk membawa peserta didik ke arah yang dicita-citakan. kunci utama dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, guru mempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas. (Soleha, 2021) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat memahami dan menyerap materi yang diberikan serta agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sekolah SDN 101769 Tembung yang merupakan target penelitian mempunyai luas tanah 1,817 m<sup>2</sup>, dengan delapan ruangan untuk kelas, dan satu ruang untuk kantor yang bersebelahan dengan ruang kelas 1. Seperti pada umumnya SDN 101769 Tembung memiliki fasilitas bermain yang berada diluar ruangan lebih tepatnya di halaman sekolah. Sedangkan beberapa bangunan ruang yang dimiliki diantaranya yakni ruang kantor, ruang kelas, perpustakaan, kantin, uks, gudang dan toilet. Keberadaan sekolahan yang berada dekat dengan jalan menuju area rel kereta api membuat keamanan sekolahan harus benar-benar dijaga terlebih lagi orang tua yang tidak diijinkan menungguhi pada saat kegiatan pembelajaran. Terdapat gerbang sekolah yang hanya dibuka ketika waktu jam masuk dan pulang sekolah.

Menurut Shoimah (2020) mengatakan bahwa Kemampuan berpikir anak bergerak dari tahap praoperasional menuju operasional konkret atau disebut dengan masa transisi, untuk itu diperlukan stimulasi yang baik dari lingkungannya sehingga proses berpikir anak dari konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak tidak mengalami hambatan. Tidak menutup kemungkinan jika terdapat tingkatan yang berbeda dalam proses kognitif khususnya berhitung berdasarkan perbedaan jenis kelamin (gender) yaitu antara anak perempuan dan anak laki-laki.

Pada fase perkembangan kemampuan kognitif anak usia 2-7 tahun sedang berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan pada rentang usia 7-11 tahun termasuk kedalam tahap operasi konkret. Pada tahap ini, mereka dapat berpikir logis mengenai peristiwa konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam berbagai kategori. Meskipun kemampuan klasifikasi sudah ada, anak-anak belum dapat menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak. Operasi konkret melibatkan tindakan mental yang dapat dibalik dan terkait dengan objek nyata. Dalam tahap ini, anak-anak mampu mengoordinasikan beberapa karakteristik objek, sehingga tidak hanya fokus pada satu kualitas saja. Mereka dapat secara mental melakukan tindakan yang sebelumnya hanya bisa dilakukan secara fisik, dan dapat membalikkan operasi konkret tersebut.

Kemampuan yaitu suatu kesanggupan seseorang dalam menguasai keahlian yang dapat digunakan untuk mengerjakan beragam pekerjaan dan tugas-tugas. Menurut (Susanti, 2020) kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk mengelola angka dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut (Nabila, 2022) kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang berkaitan dengan perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dengan demikian kemampuan berhitung menjadi keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan anak saat ini dan masa depan.

Dari uraian yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah sebuah keterampilan untuk melakukan operasi matematika yang meliputi perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan pemahaman terhadap konsep angka, pola dan hubungan matematis yang mendukung individu untuk memecahkan permasalahan sehari-hari dan dapat mengambil keputusan secara numeric, dan berhitung dapat diajarkan melalui berbagai metode dan media yang memudahkan pemahaman anak, seperti menggunakan benda-benda konkret. Melalui pendekatan ini, kemampuan berhitung anak akan berkembang secara bertahap. Sebagai contoh, anak usia 4-5 tahun mulai dapat menyebutkan angka 1-10, anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan angka 1-20, dan pada usia 7-8 tahun, mereka akan mulai memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.

Hasil pengamatan dalam pembelajaran di SDN no 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec.Percut Sei Tuan dalam kegiatan menyebutkan angka 1 sampai 20 secara urut pada anak kelas 1 masih terdapat masalah dalam segi proses maupun hasil. Hal ini diketahui dari hasil observasi awal yaitu dari 32 jumlah peserta didik yang mampu menyebutkan secara urut angka 1 sampai 20 hanya 25 anak, sisanya 7 anak masih belum mampu, ada yang terbalik dalam penulisan angka, ada yang tertukar dalam urutannya, bahkan ada juga yang masih belum mengenal angka.

Berdasarkan identifikasi masalah dalam proses pembelajaran, diperlukan solusi yang efektif. Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa SD/MI. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat relevan untuk mengatasi masalah ini. Dengan adanya

media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan psikologis siswa sekolah dasar, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

Media adalah alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam berkomunikasi dengan siswa. Media dapat berupa benda maupun perilaku. (Sutrisno, 2021) menambahkan media/alat peraga adalah segala hal yang dipilih oleh guru/pendidik untuk nanti digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan dapat merangsang perhatian dan perasaan sehingga siswa terdorong dengan semangat dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah guru dan siswa dalam menyajikan dan menyerap materi pelajaran. Dengan Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai peranan yang sangat penting, sebab dalam proses belajar mengajar ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk peserta didik, dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara untuk mentransfer ilmu. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022). Semua itu bukan dimaksudkan untuk mengganti guru mengajar tetapi merupakan pelengkap dan membantu guru dalam mengajar serta membantu siswa dalam efektifitas pembelajaran didalam kelas. Ini berarti bahwa media merupakan peranan yang sangat penting dalam pembelajaran (Natawidjaya, 1997)

Dengan menggunakan media yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, seperti belajar sambil bermain, yang disesuaikan dengan konteks materi yang diajarkan. Dengan aktivitas bermain anak mendapatkan berbagai macam terkait kehidupan di lingkungan sekitarnya, dengan bermain anak bisa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, oleh karena itu bermain sambil belajar ialah aktivitas yang menyenangkan untuk anak dan dapat melatih konsentrasi anak (Apriani, 2020)

(Sarama, 2014) mendefinisikan permainan dalam berhitung sebagai aktivitas yang dirancang untuk memperkenalkan anak pada konsep matematika melalui pengalaman praktis dan menyenangkan. Permainan ini mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar menghitung dan memahami angka.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan siswa kelas 1 di SDN 101769 Tembung. 2) Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan siswa kelas 1 di SDN 101769 Tembung.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan siswa kelas 1 di SDN 101769 Tembung. 2) Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan siswa kelas 1 di SDN 101769 Tembung.

Dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik anak sekolah dasar, karena media yang tepat dapat meningkatkan semangat dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, penulis memilih media *puzzle* angka sebagai alat bantu pembelajaran. *Puzzle* angka adalah permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Permainan ini melibatkan menyusun potongan-potongan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dengan menggunakan media *puzzle* angka, diharapkan minat siswa dalam melatih kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berhitung dasar, dapat meningkat.

Bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak. *Puzzle* angka merupakan suatu permainan yang bersifat pendidikan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka untuk disusun menjadi suatu gambar yang sempurna dan utuh yang dapat membantu meningkatkan berlogika dan melatih pemecahan masalah pada anak. *Puzzle* dapat didesain kesulitannya sesuai kemampuan usia (Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, 2020)

Secara umum proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain *Puzzle* Angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa di kelas 1 sehingga penelitian ini cukup jelas bahwa dengan penggunaan media *puzzle* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di SDN 101769 Tembung sudah mulai meningkat dari sebelumnya.

Penelitian yang relevan seperti Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini dengan judul “Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain *Puzzle*”. menggunakan media *puzzle* untuk mengevaluasi dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian ini fokus pada efek permainan *puzzle* terhadap kognitif anak dalam mengurutkan angka dan menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menunjukkan bagaimana alat permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 setelah digunakan metode bermain *puzzle* angka, dengan mengukur perubahan dalam kemampuan kognitif sebagai hasil dari penggunaan *puzzle* dalam konteks permainan edukatif. Perbedaan utama dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah bahwa penelitian Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini menekankan pada pengaruh alat permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dalam metode penelitian tindakan kelas. Sebaliknya, penelitian penulis menggunakan media *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan dan menerapkan metode penelitian kualitatif. Penekanan pada penelitian penulis adalah pada pengembangan kemampuan berhitung di tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini lebih fokus pada dampak *puzzle* terhadap peningkatan kognitif anak.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.

Jadi penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk memperoleh fenomena melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik pula kualitas penelitian kualitatif tersebut.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelas 1 di SDN 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. Dan Sumber Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas 1 dan guru pendidik di SDN 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, sebagai



pemberi informasi tentang masalah yang diteliti, subjek ditentukan sebelum penelitian dilakukan ataupun saat penulis mulai melakukan penelitian di lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan tujuan agar data yang telah diperoleh dapat diuji tingkat validitasnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Penyajian data kualitatif dilakukan dengan memberikan narasi secara runtut pada tiap tahapan atau prosedur penelitian yang berbentuk paragraph.

Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 juli sampai 5 Agustus 2024 pada anak kelas 1 SDN 101769 Tembung yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 16 orang anak laki-laki dan 16 orang anak perempuan dan guru kelas 1. Kegiatan penggunaan media *puzzle* angka yang dilakukan di dalam kelas dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelas 1 SDN 101769 Tembung, yaitu menghasilkan perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak yang optimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang telah dilakukan, yakni dengan menggunakan metode kualitatif yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 juli sampai 5 Agustus 2024 pada anak kelas 1 SDN 101769 Tembung yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 16 orang anak laki-laki dan 16 orang anak perempuan dengan 1 tenaga pendidik. Kegiatan penggunaan media *puzzle* angka yang dilakukan di dalam kelas dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelas 1 SDN 101769 Tembung, yaitu menghasilkan perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak yang optimal.

Berkaitan dengan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan di kelas 1 SDN 101769 Tembung bahwa *puzzle* angka merupakan suatu permainan yang bersifat pendidikan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka untuk disusun menjadi suatu gambar yang sempurna dan utuh yang dapat membantu meningkatkan berlogika dan melatih pemecahan masalah pada anak.

Ibu Nurhabiba selaku guru kelas 1 SDN no 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec.Percut Sei Tuan menjelaskan bahwa media *puzzle* angka terbukti efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1(wawancara, 24 juli 2024). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu memberikan hasil belajar yang bermanfaat dan berfokus pada peserta didik (student-centered) melalui penerapan prosedur yang tepat.

Berdasarkan penjelasan Ibu Nurhabiba, media *puzzle* angka dikatakan efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa karena bentuknya yang konkret atau nyata, berupa persegi yang berisi potongan-potongan gambar dan kerangka *puzzle* yang berisikan gambar sesuai dengan jumlah gambarnya yang dapat dijadikan petunjuk anak untuk menyusun potongan gambar sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengenal bentuk angka dan berhitung permulaan. Selain itu, beberapa siswa juga berpendapat bahwa bentuk media *puzzle* angka yang unik dan

menarik dapat meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar (wawancara, 24 juli 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Udin, Winata Putra dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkrit adalah segala benda nyata dan dapat digunakan guru dalam menyalurkan pengetahuan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ketertarikan, keterlibatan dan minat peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Shoimah, 2020)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* angka digunakan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa kelas 1 SDN 101769 Tembung. Bentuk media *puzzle* angka yang konkret atau nyata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Selain itu, penggunaan media *puzzle* angka juga mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Angela Della Dwi Cynthia bahwa Setelah dilakukan penelitian dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan *Crossword Puzzle*, siswa terlihat semakin tertarik dalam kegiatan pembelajaran, siswa pun semakin besar rasa ingin tahu akan materi pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yang membuat siswa lebih tertarik dan berminat dalam kegiatan pembelajaran. , (Basri, 2019)

Proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas 1 SDN No. 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan telah dipersiapkan dengan baik oleh guru. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Adapun proses pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah fase yang berisi perencanaan pembelajaran yang akan dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan ini disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu dan harus dapat dilaksanakan dengan mudah serta tepat sasaran. Guru, sebagai subjek dalam merancang perencanaan pembelajaran, harus mampu menyusun berbagai program pengajaran sesuai dengan pendekatan, metode, dan teori yang akan digunakan, agar pembelajaran bisa efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran yang baik berawal dari persiapan yang matang, dan persiapan ini akan menunjang hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Persiapan yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran berhitung dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah komponen terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran, karena adanya tujuan dapat menciptakan dorongan atau motivasi untuk terlaksananya proses belajar. Selanjutnya, guru mempersiapkan bahan pembelajaran, yang tidak hanya bersumber dari buku, tetapi juga dari internet dan sumber lainnya. Ketiga, guru mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran berhitung permulaan. Keempat, sarana belajar, yang dapat berupa media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Terakhir, guru mempersiapkan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nurhabiba, selaku guru kelas 1 SDN No. 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, persiapan pembelajaran menggunakan media puzzle angka sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa dimulai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Persiapan pembelajaran melalui penyusunan RPP ini sejalan dengan Fauzan dan Maulana Arafat Lubis bahwa Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, maka perencanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman murid dalam kegiatan belajar yang disusun secara sistematis (Fauzan, 2020).

Selain menyusun RPP, Ibu Nurhabiba juga menyiapkan media pembelajaran sebagai persiapan sebelum mengajar. Media pembelajaran yang disiapkan oleh Ibu Nurhabiba adalah media angka. Pemilihan media ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, yaitu berhitung permulaan. Persiapan media pembelajaran perlu dilakukan sejak awal agar guru sudah siap menggunakan media tersebut di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap persiapan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media puzzle angka sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas 1 SDN No. 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan dilakukan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi rancangan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir, serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *puzzle* angka.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan inti dari proses kegiatan pembelajaran itu sendiri, di mana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan perubahan positif pada peserta didik. Proses ini bertujuan untuk mengubah siswa dari yang tidak terdidik menjadi terdidik, dan dari yang tidak kompeten menjadi kompeten. Efektivitas suatu kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perilaku pendidik dan peserta didik.

Perilaku pendidik yang efektif dapat dilihat dari cara mengajar yang jelas, penggunaan berbagai metode pembelajaran, pemanfaatan alat bantu atau media pembelajaran, rasa antusias, pemberdayaan siswa, penggunaan pembelajaran kontekstual, dan jenis pertanyaan yang memancing diskusi. Di sisi lain, perilaku siswa mencakup semangat atau motivasi belajar, kedisiplinan, keseriusan, rasa ingin tahu, kerajinan, dan sikap belajar yang positif.

Penggunaan media *puzzle* angka sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas 1 SDN no 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec.Percut Sei Tuan dilaksanakan pada saat pembelajaran matematika dengan materi berhitung. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas 1 SDN 101769 Tembung dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### a. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan adalah tahap awal dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan menciptakan kondisi atau suasana siap belajar sebelum memasuki kegiatan inti.



Dalam penelitian yang dilakukan di kelas 1 SDN 101769 Tembung pada pembelajaran matematika, Ibu Nurhabiba sebagai guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, dan mengecek kehadiran. Setelah itu, sebelum memulai pembelajaran, Ibu Nurhabiba meminta siswa untuk mengingat kembali materi pelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini, beliau menggunakan metode tanya jawab untuk memancing respon siswa dan menumbuhkan semangat mereka sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Maghfirah, 2020) bahwa dalam kegiatan pendahuluan guru meminta siswa untuk memimpin do'a dilanjutkan menanyakan kabar siswa dan mengecek absensi siswa kemudian melakukan apersepsi dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari tersebut.

b. Kegiatan Inti

Pada dasarnya, kegiatan inti adalah proses yang dilakukan untuk mencapai kompetensi dasar, sehingga harus dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memahami dengan baik kompetensi yang hendak dicapai. Kegiatan inti merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran, di mana siswa diberikan pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan yang sudah ada. Langkah-langkah dalam kegiatan inti meliputi menjelaskan materi pelajaran, memberikan ilustrasi atau contoh, dan memberikan latihan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Setelah kegiatan pembuka dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SDN 101769 Tembung, Ibu Nurhabiba melanjutkan dengan kegiatan inti. Beliau memulai kegiatan inti dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait soal berhitung permulaan. Metode tanya jawab digunakan untuk mendapatkan respon atau jawaban dari siswa, yang selanjutnya digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan.

Setelah menerima jawaban dari siswa, Ibu Nurhabiba langsung mengaitkan jawaban tersebut dengan materi yang akan diajarkan. Beliau menjelaskan materi dengan metode ceramah dan demonstrasi, di mana Ibu Nurhabiba menjelaskan dan mempraktikkan cara mengerjakan contoh soal berhitung permulaan.

Penggunaan media puzzle angka dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas 1 merupakan langkah yang tepat. Langkah-langkah penggunaan media puzzle angka dalam mengenal angka dan penjumlahan sesuai dengan kemampuan anak usia awal sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan dalam jurnal Desi Ranita Sari (2020) berjudul "Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap menghitung hasil. Anak-anak akan membilang dengan benar, dimulai dari urutan angka satu, dan mereka memahami bahwa objek yang dihitung sesuai dengan bilangan serta dapat mengungkapkan jumlah akhir yang dihitung.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah tahap akhir dalam pelaksanaan pembelajaran, yang berfungsi sebagai kegiatan penenangan dilakukan secara klasikal. Biasanya, kegiatan ini meliputi pembahasan kembali pelajaran secara singkat, bercerita, bernyanyi, dan berdoa.

Dalam kegiatan penutup, Ibu Nurhabiba mengajak siswa untuk mengulas kembali materi berhitung yang telah dipelajari. Setelah sesi ulasan, beliau memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka yang baik. Kemudian, Ibu Nurhabiba mengajak siswa membaca doa penutup dan menutup kelas dengan ucapan salam.

Teori yang disampaikan oleh (Arifmiboy, 2019) menjelaskan bahwa keterampilan menutup pembelajaran adalah upaya guru untuk mengakhiri pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang utuh. Seperti kegiatan membuka pembelajaran, menutup pembelajaran juga memiliki berbagai cara, seperti membuat kesimpulan, menyusun ringkasan, melakukan refleksi, menyampaikan review, dan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, penulis dapat menganalisis bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle angka sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 SDN 101769 Tembung sudah sesuai dengan aturan dan prosedur yang ada. Penambahan ragam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga tidak menjadi masalah dalam proses belajar mengajar.

### 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Evaluasi atau penilaian merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dan efektivitas suatu pembelajaran. Penilaian dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai hasil dari proses pembelajaran, sehingga tujuan yang dicapai dapat terlihat secara akurat.

Pada pembelajaran matematika di kelas 1 SDN 101769 Tembung, Ibu Nurhabiba menerapkan evaluasi harian. Evaluasi ini diberikan dalam bentuk soal berhitung yang dikerjakan oleh siswa pada saat pembelajaran selesai. Evaluasi harian ini termasuk dalam kategori evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan pada akhir setiap kegiatan pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan hasil pengamatan, evaluasi formatif yang dilakukan oleh Ibu Nurhabiba bertujuan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses pembelajaran serta untuk mengidentifikasi kelemahan yang ada. Dengan demikian, evaluasi ini membantu dalam merencanakan perbaikan agar hasil pembelajaran di masa mendatang dapat lebih baik.

Penggunaan media *puzzle* angka memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan penggunaan media *puzzle* angka dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 SDN No. 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

- a. Kelebihan Penggunaan Media *Puzzle* Angka yaitu: 1) Menarik Perhatian Siswa: Media *puzzle* angka dirancang dengan gambar yang berwarna-warni dan menarik. Bentuk fisiknya yang berupa potongan-potongan dapat memicu rasa ingin tahu dan minat siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk belajar. Ketika siswa terlibat secara emosional, proses pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2020), media visual seperti *puzzle* dapat meningkatkan motivasi siswa karena elemen permainan yang menarik. Ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif, di mana siswa lebih terlibat saat materi disajikan secara interaktif. 2) Pembelajaran Konseptual: *Puzzle* angka membantu siswa memahami konsep matematika dasar dengan cara yang konkret. Misalnya, saat siswa menyusun potongan *puzzle* yang menggambarkan jumlah tertentu, mereka tidak hanya melihat angka tetapi juga memahami arti dari angka tersebut melalui konteks visual yang menyertainya. Ini membantu dalam memperkuat pemahaman mereka tentang penjumlahan dan pengurangan. Pendapat ini sejalan dengan (Sari, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar secara lebih efektif. 3) Interaksi Sosial dan Kerja Sama: Penggunaan *puzzle* dalam kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri, terutama bagi siswa yang lebih pendiam atau kurang percaya diri dalam kemampuan matematika mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pebriana, 2020) menekankan pentingnya kolaborasi dalam pembelajaran. *Puzzle* angka memungkinkan siswa bekerja sama, membangun keterampilan sosial dan komunikasi saat mereka saling membantu menyelesaikan tugas. 4) Pengembangan Keterampilan Motorik Halus: Saat siswa merakit potongan *puzzle*, mereka melatih keterampilan motorik halus. Ini penting dalam perkembangan anak, terutama di usia dini, di mana koordinasi tangan dan mata sangat berpengaruh dalam kemampuan belajar selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Adi (2020), aktivitas fisik seperti merakit *puzzle* mendukung perkembangan motorik halus anak, yang krusial untuk keterampilan belajar di masa depan.

- b. Kekurangan Penggunaan Media *Puzzle* Angka yaitu: 1) Waktu yang Dibutuhkan: Salah satu kekurangan utama dari penggunaan media *puzzle* angka adalah waktu yang diperlukan untuk persiapan dan pelaksanaan. Pendidik harus mengatur waktu tidak hanya untuk mengenalkan media tersebut, tetapi juga untuk memberikan instruksi dan membimbing siswa dalam menyelesaikan aktivitas. Dalam konteks pembelajaran yang sudah padat, ini bisa menjadi tantangan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayah, 2020) penggunaan media seperti *puzzle* sering memerlukan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pelaksanaan. Dalam konteks kelas yang padat, ini bisa menjadi kendala bagi guru. 2) Ketergantungan pada Visualisasi: *Puzzle* angka lebih berfokus pada aspek visual, yang bisa menjadi hambatan bagi siswa yang kesulitan dalam hal visual atau mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Misalnya, siswa dengan disleksia mungkin mengalami kesulitan saat mencoba mengaitkan angka dengan gambar yang tersedia. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahman, 2020) mencatat bahwa tidak semua siswa dapat belajar dengan baik melalui pendekatan visual. Siswa dengan kesulitan belajar visual mungkin merasa terpinggirkan saat menggunakan media ini. 3) Pengelolaan Kelas: Dalam pengaturan kelas yang besar, penggunaan media seperti *puzzle* angka dapat menyebabkan tantangan dalam pengelolaan. Siswa mungkin menjadi terlalu asyik dengan aktivitas, sehingga sulit bagi guru untuk mengarahkan perhatian mereka kembali ke instruksi. Ini memerlukan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar semua

siswa tetap fokus. Hal ini Sesuai dengan pendapat (Agus Setiawan, 2020) media interaktif bisa menyebabkan siswa kehilangan fokus, memerlukan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar kegiatan pembelajaran tetap terarah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media *puzzle* angka, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan kelebihan maupun kekurangan yang ada. Meskipun *puzzle* angka menawarkan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk belajar, dan pendekatan yang inklusif tetap harus diperhatikan. Dengan strategi yang tepat, pendidik dapat memanfaatkan media ini secara optimal, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa (Nari et al., 2020).

Meskipun media angka menawarkan banyak kelebihan, penting untuk mengatasi kekurangan yang ada agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan merujuk pada pandangan para ahli, pendidik dapat merancang strategi yang lebih baik dalam menggunakan media ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media *puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada siswa kelas 1 di SDN no 101769 Jalan Beringin Pasar 7 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *puzzle* angka dilakukan secara bertahap sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Media *puzzle* angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan siswa karena bentuknya yang konkret memudahkan siswa dalam melakukan operasi berhitung. Dan Penggunaan media *puzzle* angka memiliki kelebihan dan kekurangan, Kelebihannya terletak pada bentuk yang unik dan menarik, yang mampu meningkatkan antusiasme dan semangat siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Namun, kekurangannya adalah bahwa proses pembelajaran memerlukan lebih banyak waktu dan media ini lebih fokus pada aspek visual.

Mengingat anak adalah petualang dan pembelajar sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan pikiran. Semua orang tua tentu ingin melihat anak mereka tumbuh sehat, cerdas dan sukses dalam kehidupannya serta mempunyai emosi yang stabil. Dengan demikian peneliti memberikan saran bahwa Guru hendaknya menjadikan media sebagai bahan ajar untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan, Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak dalam setiap pembelajaran dan mendukung guru dalam penggunaan media-media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dan untuk peneliti lain, sebagai referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan penggunaan media *puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan siswa SD.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmat Nya lah sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Muhammad Basri, MA dan Ibu Dr. Zunidar, M.Pd atas bimbingannya selama proses penyusunan skripsi saya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai ketentuan yang berlaku sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

**REFERENSI**

- Agus Setiawan, A. C. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Rosiding Nasional Pendidikan*, 1(1).
- Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, & A. (2020). Kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka melalui metode bermain puzzle angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 81-82.
- Apriani, S. (2020). Uji Aktivitas Antioksidan Ekstrak Bunga Telang (Clitoria. *Skripsi Sarjana, Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera*.
- Arifmiboy. (2019). *Micro Teaching Model Tadaluring*. Jawa Timur: WADE Group.
- Basri, M. &. (2019). Pengaruh Metode Permainan Crossword Puzzle Terhadap Minat Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 7(6).
- Fauzan, S. d. (2020). *Microteaching di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Hasan Baharun, d. (2020). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk meningkatkan kecerdasan anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1) 1385.
- Hidayah, I. M. (2020). Mathematical Literacy in Discovery Learning with Scaffolding Strategy Reviewed from Self Efficacy. *UJMER (Unnes Journal of Mathematics Education Research)*, 9(1), 44-51.
- Maghfirah, S. (2020). *Perkembangan Moral, Sosial, dan Spiritual Anak Usia*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Midya Yuli Amreta, A. S. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 1, No.1, 22.
- Nabila, N. (2022). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 360.
- Natawidjaya, R. (1997). *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bunda Karya.
- Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan kemampuan Berfikir Kritis dengan Mengguakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV MI Al-Falah . *Jurnal Pendidikan Dan*, 2(2), 179-182.
- Rahman, A. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era baru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 102-110.
- Sarama, J. C. (2014). Learning and teaching early math: The learning. *trajectories approach*. Routledge.
- Sari, D. R. (2020). Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 5 (11).



- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1-18.
- Soleha, F. (2021). Sisingaan Dance Learning: Community Based Education In Subang District. *Jurnal Pendidikan Tari*, 2(1), 31.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: penerbit.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 444.
- Sutrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (1), 77-90.