

Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-anak Sekolah Dasar

Yusuf safari ¹, Dila Rahmawati ²,

¹Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru , yessafari@gmail.com

²Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru , dilarahma1510@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan game saat ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mulai dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Sementara itu, sebagian besar sekolah dasar masih menggunakan metode pembelajaran manual dengan buku dan alat tulis. Kondisi tersebut mendorong dilakukannya penelitian ini yang bertujuan untuk memberikan kontribusi melalui pengembangan game edukasi, khususnya dalam pembelajaran berhitung. Penelitian ini berhasil merancang dan menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi berhitung yang dapat dijalankan secara offline, sehingga lebih praktis dan tidak membebani biaya penggunaan internet bagi anak maupun orang tua. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa serta meningkatkan minat belajar, khususnya dalam keterampilan berhitung dasar.

Kata Kunci: Game edukasi, Pembelajaran berhitung dan Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Sejak jenjang sekolah dasar, mata pelajaran ini diajarkan untuk melatih kemampuan berhitung sekaligus menumbuhkan cara berpikir logis dan analitis. Keterampilan tersebut sangat berguna karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan pelajaran maupun permasalahan nyata. Selain itu, matematika juga menjadi landasan bagi berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti sains, teknologi, dan

ekonomi. Bidang-bidang tersebut memiliki peranan krusial di era globalisasi serta perkembangan teknologi saat ini.

Game edukasi pembelajaran matematika adalah sebuah media belajar berbentuk permainan yang menggabungkan unsur hiburan dengan materi pelajaran matematika. Permainan ini tidak hanya dirancang untuk memberikan kesenangan, tetapi juga untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih mudah, interaktif, dan menarik. Dalam game edukasi, materi seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, hingga pengenalan bentuk dan pola disajikan melalui tantangan atau misi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dengan pendekatan ini, belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sekaligus mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta daya ingat siswa. Game edukasi matematika juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibanding metode konvensional, karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Guru perlu terus mengembangkan serta menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pelajaran matematika terasa lebih menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa akan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan sekaligus mempersiapkan diri menuju keberhasilan akademik maupun karier. Menurut Siregar dkk. (2017), matematika sebagai ilmu dasar berfungsi sebagai alat penting dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu lainnya. Oleh sebab itu, penguasaan matematika menjadi hal yang esensial. Anak-anak harus memahami konsep-konsep matematika secara menyeluruh karena setiap konsep saling berkaitan, di mana konsep sebelumnya menjadi landasan bagi konsep selanjutnya. Selain itu, Kusumawati dkk. (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang perlu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Matematika erat kaitannya dengan penguasaan konsep, sehingga untuk berhasil mempelajarinya, pemahaman terhadap konsep dasar menjadi faktor utama. Konsep dapat dipahami sebagai kategori atau karakteristik yang dipakai untuk menyampaikan pengetahuan. Dengan menguasai konsep, seseorang mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dalam matematika, setiap konsep saling berkaitan dan membentuk landasan bagi konsep berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Ketika konsep dasar sudah dikuasai dengan baik, maka mempelajari konsep yang lebih kompleks akan menjadi lebih mudah.

Menurut Rizki Nurhana Friantini dkk. (2020), penguasaan konsep mencerminkan kemampuan siswa dalam mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh orang lain. Bruner juga menegaskan bahwa belajar matematika mencakup pemahaman konsep serta struktur matematika, sekaligus mencari hubungan di antara keduanya. Dengan kata lain, mempelajari matematika merupakan sebuah proses aktif, di mana siswa membangun sendiri pengetahuan mereka, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pemahaman konsep matematika penting ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Hal ini karena pada tahap tersebut, anak berada dalam masa perkembangan fisik dan mental yang krusial. Siswa SD masih berada pada fase *tabula rasa*, yaitu seperti lembar kosong yang sangat dipengaruhi oleh bimbingan dan pengajaran yang diterima. Oleh sebab itu, pembelajaran yang diberikan di tahap awal akan sangat menentukan perkembangan mereka selanjutnya (Radiusman, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game edukasi berhitung yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan. Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa ketersediaan offline, sehingga lebih mudah diakses tanpa memerlukan biaya internet. Melalui penelitian ini, diharapkan game

edukasi yang dikembangkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa serta mendorong minat mereka dalam belajar berhitung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif data yang dikumpulkan melalui kajian literature yang bersumber dari jurnal jurnal yang ada di Google scholar serta wawancara dengan murid untuk memperoleh pendapat secara langsung mengenai efektivitas metode pembelajaran yang di gunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game adalah permainan berbasis komputer yang dirancang menggunakan teknik serta metode animasi. Untuk memahami penggunaan animasi secara mendalam, seseorang perlu mempelajari proses pembuatan game. Sebaliknya, dalam membuat game juga diperlukan penguasaan teknik animasi, karena keduanya saling berhubungan (Setiawan dkk., 2014). Saat ini, game menjadi salah satu media hiburan yang banyak dipilih anak-anak untuk mengatasi kejenuhan maupun sekadar mengisi waktu luang. Namun, lebih dari sekadar hiburan, game juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Melalui game, perkembangan otak anak dapat ditingkatkan, baik dari segi motorik, afektif, kognitif, spiritual, maupun keseimbangan, sehingga mampu mendukung kecerdasan anak (Ramadhan dkk., 2015).

Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu strategi yang efektif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama serta saling berbagi solusi. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka. Bagian berikutnya akan menguraikan hasil yang diperoleh dari penerapan strategi ini serta menjelaskan dampaknya terhadap proses pembelajaran matematika. Penelitian

ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis berbagai strategi pembelajaran matematika yang telah dipaparkan dalam literatur terdahulu. Selain itu, penulis berupaya menyajikan gambaran menyeluruh mengenai strategi dan pendekatan yang dianggap paling efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan matematika peserta didik. Penelitian ini juga menelaah peran teknologi informasi maupun aspek kolaboratif dalam mendukung peningkatan kemampuan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika pada berbagai jenjang pendidikan.

Matematika berfungsi sebagai sarana untuk berpikir, berkomunikasi, dan menyelesaikan permasalahan. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif, baik dengan mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide, maupun mengembangkan kemampuan matematisnya. Strategi semacam ini kerap diterapkan dalam pembelajaran matematika (Gusteti & Neviyarni, 2022). Pengalaman belajar siswa akan menjadi lebih bermakna apabila kegiatan belajar menekankan partisipasi aktif mereka sepanjang proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai salah satu sumber belajar (Retnowati & Aqilah, 2017).

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati masyarakat sebagai sarana untuk menghilangkan kebosanan atau sekadar mengisi waktu luang. Namun, selain berfungsi sebagai media hiburan, game juga memiliki potensi sebagai sarana edukasi yang mampu menunjang perkembangan kecerdasan anak. Salah satu bentuknya adalah game edukasi, yaitu permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran pada topik tertentu melalui media yang interaktif dan mudah dipahami. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah kemampuan dalam memvisualisasikan permasalahan nyata. Melalui pola yang terdapat dalam game, pengguna tidak hanya terhibur, tetapi juga dituntut untuk belajar dan berlatih

memecahkan persoalan, misalnya dalam bentuk permainan berhitung atau operasi dasar matematika.

Berikut beberapa **manfaat game edukasi dalam pembelajaran matematika** yang bisa kamu gunakan:

1. **Meningkatkan motivasi belajar**
Game edukasi membuat proses belajar lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari matematika.
2. **Memvisualisasikan konsep abstrak**
Konsep matematika yang sulit dipahami dapat divisualisasikan melalui permainan interaktif, sehingga lebih mudah dimengerti.
3. **Melatih kemampuan pemecahan masalah**
Game sering menyajikan tantangan atau soal yang mendorong siswa berpikir kritis dan menemukan solusi.
4. **Mengembangkan keterampilan berhitung**
Melalui permainan seperti operasi dasar, siswa dapat berlatih berhitung dengan cara yang lebih menarik.
5. **Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat**
Aktivitas dalam game membutuhkan fokus, sehingga membantu siswa melatih konsentrasi serta mengingat konsep matematika.
6. **Mendorong pembelajaran mandiri**
Siswa dapat belajar sendiri dengan bantuan game edukasi, tanpa selalu bergantung pada guru.
7. **Menumbuhkan keterampilan sosial**
Game edukasi kolaboratif dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan interaksi antar siswa.

Fungsi Game Edukasi Pembelajaran Matematika

1. **Sebagai media pembelajaran interaktif** – membantu guru dalam menyampaikan materi matematika dengan cara yang lebih menarik.
2. **Meningkatkan motivasi belajar** – membuat siswa lebih bersemangat karena belajar dilakukan sambil bermain.
3. **Mempermudah pemahaman konsep** – menyajikan materi matematika dalam bentuk visual, animasi, dan permainan yang mudah dipahami anak.
4. **Melatih keterampilan berpikir** – menumbuhkan kemampuan logika, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan.
5. **Sebagai alat evaluasi** – melalui level, skor, atau tantangan dalam game, guru dan siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman yang sudah dicapai.

KESIMPULAN

Penguasaan konsep matematika mencakup pemahaman terhadap keterkaitan antar konsep serta kemampuan mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret. Proses belajar matematika perlu dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di kemudian hari. Pemahaman konsep yang kuat menjadi fondasi penting untuk berpikir kritis, menyelesaikan soal matematika, sekaligus menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan fase krusial untuk menanamkan pemahaman konsep matematika, karena pada tahap ini siswa sedang berada dalam masa perkembangan fisik dan mental yang signifikan. Faktor internal maupun eksternal, seperti tingkat kematangan individu, motivasi belajar, kondisi keluarga, kualitas pengajaran, hingga aspek psikologis siswa, turut memengaruhi keberhasilan pemahaman konsep.

Indikator pemahaman konsep, misalnya kemampuan menjelaskan kembali, mengelompokkan objek berdasarkan sifatnya, serta menerapkan konsep dalam berbagai representasi, dapat digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dan dukungan yang memadai, siswa berpotensi mengembangkan pemahaman konsep matematika yang tidak hanya mendalam tetapi juga aplikatif. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika berperan penting bukan hanya sebagai dasar pembelajaran matematika, tetapi juga sebagai kunci untuk membangun keterampilan yang lebih kompleks di masa depan.

REFERENSI

(Kurniawansyah et al., 2024) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023).

Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di

- Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum MerdekaDi SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>
- Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9955–9968. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>
- (Safari & Wicaksono, 2024)Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023). Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*,

2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.

Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>

Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9955–9968. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>

(Zahro & Safari, 2024) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023). Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

- Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>
- Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9955–9968. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>
- (Hobri Susanto et al., 2022) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023). Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>

- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>
- Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9955–9968. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>
- (Rosmana et al., 2023) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023). Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. id. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran

Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>

Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.

Karimah Tauhid, 3(9), 9955–9968.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>

(Hidayat & Khotimah, 2019) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023).

Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan

Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho

Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala

Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan

Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.

Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran

Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>

Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan

Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.

Karimah Tauhid, 3(9), 9955–9968.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>

(Andriana et al., 2023) Andriana, E., Yuliana, R., & Yandari, I. A. V. (2023). Penguatan Kompetensi Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pandeglang dan Kota Serang Banten. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v6i1.78975>

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

Hobri Susanto, Kristiana, Arika Indah Fatahillah, A., & Waluyo, Eko Alfarisi, Ridho Budi, Haris Setiya Helmi, M. I. kemdikbud. go. i. (2022). *Matematika SD/ MI KELAS IV*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

Kurniawansyah, E., Mustari, M., Fauzan, A., & Rizkia, Y. A. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa di SMPN 6 Kota Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.31764/civicus.v12i2.28581>

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.

Safari, Y., & Wicaksono, B. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7644–7651. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14150>

Zahro, U. A., & Safari, Y. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9955–9968. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14701>