

Research Article

Implementasi Media Permainan Rumah Perkalian dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Numerasi Siswa pada Materi Perkalian di Kelas 3 SD Islam Terpadu X

Jajat Sudrajat

Politeknik Piksi Ganesha, Indonesia

jajat.sudrajato371@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika di SD yang sesuai dengan perkembangan anak SD adalah pembelajaran yang menarik, mudah, dan menyertakan unsur permainan yang menyenangkan bagi anak. Minat dan hasil belajar siswa terus meningkat berkat pembelajaran yang tidak monoton. Dari proses penelitian, peneliti menemukan bahwa minat dan hasil belajar matematika numerasi perkalian siswa kelas III SD Islam Terpadu X sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mencoba memanfaatkan media permainan rumah perkalian untuk mengamati apakah ada peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Taggart. Penelitian ini menghasilkan peningkatan persentase pencapaian: pada kondisi prasiklus tercatat 25%, pada siklus I meningkat menjadi 46,4%, dan pada siklus II mencapai 82%. Ini menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media permainan rumah perkalian pada materi operasi hitung matematika perkalian.

Kata Kunci: rumah perkalian, hasil belajar, numerasi

INTRODUCTION

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Selain itu, konsep matematika adalah sesuatu yang sangat dekat dan sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu dasar kehidupan manusia salah satunya adalah matematika. Sejak awal penemuannya, perkembangan matematika terus berlanjut seiring dengan perubahan zaman. Matematika akan selalu diperlukan dalam kehidupan manusia, sehingga perkembangannya tidak pernah berhenti (Siagian, 2017, p. 61).

Sundi, Bahar, & Irrawati (2020) berpendapat bahwa matematika memiliki peran dan

materi yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah fondasi bagi pendidikan selanjutnya, seperti pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Oleh karena itu, pelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar sebaiknya dikemas dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, mereka akan terbiasa dan mulai menyukai mata pelajaran tersebut (p. 54-55).

Menurut Gunawan (dalam Wulandrio & Rahmawati, 2018), tujuan mata pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar adalah untuk membangun pengetahuan dasar yang sesuai dengan level pendidikan dasar. Di tingkat dasar, salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran Matematika adalah perkalian. Secara prinsip, perkalian dapat dianggap sebagai penjumlahan yang dilakukan berulang kali. Gunawan juga menyatakan bahwa siswa biasanya menghadapi kesulitan dalam materi perkalian karena beberapa faktor, seperti guru yang tidak memperhatikan kebutuhan belajar anak saat mengajarkan materi, media yang digunakan guru kurang menarik, pemahaman siswa tentang konsep dasar perkalian yang lambat atau kurang, minat siswa terhadap materi perkalian yang rendah, adanya anggapan bahwa Matematika itu sulit, kurangnya ketertarikan siswa pada media pengajaran yang digunakan guru, serta kurangnya latihan hafalan perkalian dari siswa dan lain sebagainya.

Metode hafalan merupakan salah satu cara yang bisa dipakai untuk memahami perkalian. Untuk menjaga agar ingatan terhadap perkalian yang sudah dihafal tetap terjaga, penghafalan perkalian perlu terus diasah (Wulandrio & Rahmawati, 2018). Gunawan (seperti yang dikutip dalam Enjelina, Jagadianti, Nikmah, Nadiantika, Febrianti, & Hasanudin, 2022) menyatakan bahwa penguasaan tabel perkalian sangat penting dalam bidang matematika. Proses menghafal tabel perkalian dari 1 sampai 10 secara berulang agar siswa dapat mengingatnya dengan baik adalah sebuah proses yang sulit dan membosankan (p. 71-72). Dengan demikian, guru membutuhkan media yang dapat mempermudah siswa dalam belajar perkalian. Khususnya dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, di mana anak-anak cenderung cepat merasa bosan dan selalu ingin bermain, guru perlu memiliki media yang menarik, mudah, dan menyenangkan bagi mereka. Media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Permainan edukatif dapat dijadikan salah satu media dalam proses pembelajaran. Wulan (dikutip dalam Sari, Mudrijan, Fitria & Irsyad, 2021) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta menghindari sifat monoton (Qadafi, 2021). Media yang dapat digunakan untuk mengajarkan perkalian adalah permainan rumah perkalian. Rumah Perkalian adalah permainan edukasi yang efektif dalam memperkuat pemahaman siswa tentang materi perkalian, dengan cara melatih kemampuan mereka dalam perkalian secara menyenangkan. Media Rumah Perkalian sangat menarik untuk digunakan, karena dapat mewujudkan pembelajaran Matematika dengan cara yang menyenangkan, yang tentunya akan sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar. Secara tidak langsung, permainan ini membuat siswa belajar menghafal perkalian dan melatih otak mereka untuk berpikir tentang cara menyusun strategi agar menang (Wulandrio & Rahmawati, 2018). Enjelina, Jagadianti, Nikmah, Nadiantika, febrianti, & Hasanudin (2022) berpendapat bahwa rumah Perkalian

disajikan sebagai permainan dua orang yang membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Langkah-langkah untuk bermain rumah perkalian adalah sebagai berikut: pertama, siapkan tabel deret angka secara acak yang merupakan hasil dari perkalian dua bilangan dan kartu dengan angka 1 hingga 9. Kemudian, bentuk beberapa kelompok. Salah satu anggota kelompok harus dipilih sebagai juri; siswa tersebut harus sudah bisa menghafal perkalian dengan benar. Tugas juri adalah mencatat jumlah jawaban benar dari setiap anggota kelompok. Setiap anggota kelompok secara bergiliran mengambil dua kartu dan meletakkannya di tabel rumah perkalian sesuai dengan hasil perkaliannya. Jawaban yang benar mendapatkan 1 poin, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan poin. Jawaban setiap anggota harus berurutan sebanyak 5 kotak secara menurun, mendatar, atau diagonal. Peserta yang menang adalah yang tercepat dalam mengurutkan deret jawaban dengan benar.

Penggunaan media permainan rumah perkalian pada siswa akan sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Wulandrio & Rahmawati (2018) yang berjudul *Penggunaan Media Rumah Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Sd Laboratorium Unesa*. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kepala sekolah sangat mendukung kebijakan pembentukan ekstrakurikuler Rumah Perkalian dan siswa antusias menggunakan media Rumah Perkalian.

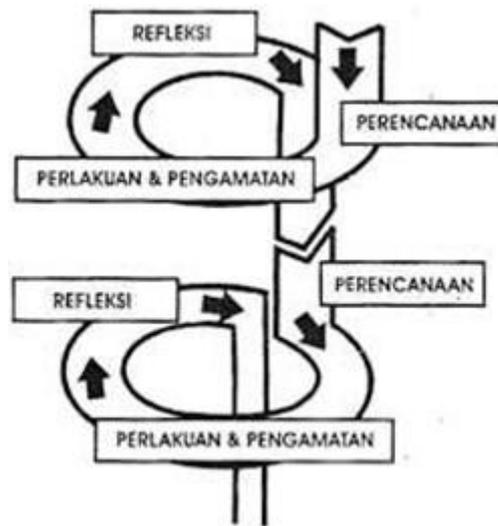
Studi lain oleh Sundi, Bahar & Irrawati (2020) berjudul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar*. Hasil penelitian itu menunjukkan bahwa penggunaan puzzle rumah perkalian pada materi operasi hitung matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan mereka lebih kreatif serta efektif.

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk menggunakan media permainan rumah perkalian kepada siswa-siswi kelas 3 SD Islam Terpadu X. Hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang belum menghafal perkalian dan merasa kesulitan, serta kurangnya minat siswa untuk menghafal perkalian, sehingga hasil belajar mereka tidak optimal.

RESEARCH METHOD

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Islam Terpadu X dengan sampel yang terdiri dari 28 anak siswa kelas III. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR). Ini adalah jenis penelitian tindakan yang secara eksplisit meneliti tindakan-tindakan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemajuan dan efektivitas pembelajaran di kelas (Fahmi, Chamidah, Hasyda, Muhammadong, Muhsam, Listiyani, Rahmawati, Yanuarto, Maiza, Tarjo & Wijayant, 2020). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam studi ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Kemiss dan Taggart membagi prosedur penelitian menjadi empat tahap kegiatan dalam satu putaran (siklus). Perencanaan dan pengamatan serta refleksi. Model ini kerap dipakai oleh para peneliti. Tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Hasil observasi direfleksikan untuk menetapkan kegiatan selanjutnya. Siklus dikerjakan secara berulang-ulang hingga permasalahan terpecahkan dan capaian belajar optimal (Wiriaatmadja, sebagaimana dikutip dalam Asrori & Rusman, 2020).

Gambar 1 Model Kemmis & Taggart



Langkah pertama dari prosedur penelitian tindakan adalah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan rencana kegiatan untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki pembelajaran Matematika, termasuk media rumah perkalian. Tahap kedua adalah tindakan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan aktivitas atau rencana yang telah disusun untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan mengimplementasikan permainan rumah perkalian. Tahap ketiga adalah observasi, di mana dilakukan pengamatan terhadap minat dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan rumah perkalian. Tahap keempat atau terakhir adalah refleksi. Pada tahap ini, peneliti mengkaji dan mempertimbangkan hasil belajar serta dampak dari proses tindakan yang bersamaan dengan tahap tindakan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, tes berfungsi sebagai alat atau prosedur yang sistematis untuk mengukur hasil belajar siswa (Inanna, Rahmatullah, & Hasan, 2021, p. 2). Teknik tes yang diterapkan adalah tes tulis dan lisan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Teknik observasi yang diterapkan adalah observasi tidak terstruktur, yaitu pengamatan tanpa pedoman penelitian, di mana peneliti mengembangkan pengamatan berdasarkan peristiwa yang terjadi di lapangan (Sahir, 2021). Dokumentasi berfungsi untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan dan keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015). Teknik tes lisan dan dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan teknik observasi disertai dokumentasi untuk mengidentifikasi minat siswa terhadap numerasi matematika pada materi perkalian.

Teknik analisis data yang diterapkan mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berupa hasil observasi lapangan dianalisis dengan analisis kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini didapat melalui observasi. Data kuantitatif didapatkan dari hasil tes lisan yang dilaksanakan di akhir siklus.

RESULT AND DISCUSSION

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai pelaksana pembelajaran di kelas III SD Islam Terpadu X, kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki nilai rata-rata yang sangat rendah dalam pelajaran matematika, khususnya pada numerasi perkalian. Data tersebut dikumpulkan saat peneliti melakukan observasi dan pengajaran mata pelajaran matematika di kelas III. Dari observasi, ditemukan bahwa mayoritas siswa kelas III ini memiliki minat dan hasil belajar perkalian yang sangat rendah. Faktor yang melatarbelakangi permasalahan ini adalah metode pengajaran guru sebelumnya yang monoton, hanya menggunakan ceramah dan hafalan, kurang kreatif dan bervariasi, serta pemanfaatan media pembelajaran yang tidak memadai. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka yang sangat rendah. Dari 28 siswa, hanya 7 yang nilainya mencapai KKM, sementara 21 siswa masih di bawah KKM yaitu di bawah 75, dengan nilai rata-rata 61,25. Presentase pencapaian KKM adalah 25%.

Menanggapi permasalahan itu, peneliti berupaya mengembangkan metode pengajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka, yaitu dengan menggunakan media permainan rumah perkalian. Diharapkan pemanfaatan media ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SD Islam Terpadu X dalam perkalian matematika.

Hasil belajar siswa pada siklus I, di mana telah dilakukan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan rumah perkalian, adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Soal Perkalian Siklus I

No.	Nama	Nilai	Ket.
1.	ADK	60	Belum Tuntas
2.	DHF	90	Tuntas
3.	DPA	90	Tuntas
4.	EPN	50	Belum Tuntas
5.	FDA	60	Belum Tuntas
6.	FSV	80	Tuntas
7.	KFZ	80	Tuntas
8.	KO	85	Tuntas
9.	MAFA	50	Belum Tuntas
10.	MK	80	Tuntas
11.	MKH	50	Belum Tuntas
12.	MA	60	Belum Tuntas
13.	MDA	80	Tuntas
14.	MFS	50	Belum Tuntas
15.	MGR	100	Tuntas
16.	MSS	80	Tuntas
17.	MZP	40	Belum Tuntas
18.	NNA	70	Belum Tuntas
19.	NAS	90	Tuntas
20.	NM	50	Belum Tuntas
21.	NNM	60	Belum Tuntas

22.	RFH	100	Tuntas
23.	RAF	80	Tuntas
24.	RF	70	Belum Tuntas
25.	SPT	50	Belum Tuntas
26.	TKS	80	Tuntas
27.	NB	70	Belum Tuntas
28.	CW	70	Belum Tuntas
Total			1975
Rata-rata			70,53

Berdasarkan perolehan nilai pada tabel 1 diatas dapat disederhanakan menjadi :

Tabel 2. Presentase Perolehan Nilai Pada Siklus I

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Ketuntasan	KKM
1.	40-74	15	53,6%	Belum Tuntas	75
2.	75-99	11	39,3%	Tuntas	
3.	100	2	7,1%	Tuntas	

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa siswa dengan nilai 40-70 berjumlah 15 orang (53,6%), nilai 80-90 berjumlah 11 orang (39,3%), dan perolehan nilai 100 berjumlah 2 orang (7,1%). Tabel itu menunjukkan bahwa 13 anak memperoleh nilai di atas KKM dan 15 anak masih di bawah KKM. Meskipun demikian, terdapat peningkatan dibandingkan dengan hasil pra-siklus sebelumnya, tetapi perlu ada tindakan perbaikan lebih lanjut untuk meminimalkan jumlah siswa yang belum tuntas.

Selanjutnya, dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus I yang menggunakan media permainan rumah perkalian dalam materi numerasi perkalian. Pada refleksi tersebut, guru meminta siswa untuk bermain secara berpasangan. Permintaan ini sangat diminati para siswa, sehingga minat siswa dalam belajar perkalian pun meningkat. Minat siswa yang meningkat tersebut tampak dalam proses observasi. Walaupun di satu sisi siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar, ada pula yang tetap bersikap pasif dalam belajar dengan menggunakan media permainan rumah perkalian. Mereka merasa bingung saat harus mengatur strategi. Walau demikian, siswa tidak menyerah dalam belajar; sebaliknya, mereka semakin terdorong untuk belajar. Pada siklus I ini juga menunjukkan peningkatan hasil belajar perkalian siswa yang cukup baik. Nilai rata-rata prasiklus adalah 61,25 dan nilai tersebut meningkat menjadi 70,53. Dan presentase pencapaian KKM menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dari 25% menjadi 46,4%. Walaupun kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai, tindakan ini tetap dilanjutkan ke siklus II untuk memperkuat numerasi perkalian dan mengurangi jumlah siswa yang belum tuntas.

Data yang diperoleh pada siklus 1 dapat digunakan sebagai tolok ukur dalam pelaksanaan siklus 2, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam siklus 2 terdapat kegiatan merencanakan dan melaksanakan tindakan. Data observasi pada siklus 2 ini didapatkan dari hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan belajar mengajar di siklus 2, yang menggunakan media permainan rumah perkalian dan berlangsung dengan menyenangkan serta efektif. Media tersebut menarik minat banyak siswa untuk mempelajari perkalian, sehingga mereka

mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar siswa yang dilaksanakan di siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Nilai Soal Perkalian Siklus II

No.	Nama	Nilai	Ket.
1.	ADK	75	Tuntas
2.	DHF	100	Tuntas
3.	DPA	100	Tuntas
4.	EPN	80	Tuntas
5.	FDA	80	Tuntas
6.	FSV	85	Tuntas
7.	KFZ	80	Tuntas
8.	KO	90	Tuntas
9.	MAFA	60	Belum Tuntas
10.	MK	85	Tuntas
11.	MKH	80	Tuntas
12.	MA	75	Tuntas
13.	MDA	95	Tuntas
14.	MFS	65	Belum Tuntas
15.	MGR	100	Tuntas
16.	MSS	85	Tuntas
17.	MZP	50	Belum Tuntas
18.	NNA	80	Tuntas
19.	NAS	100	Tuntas
20.	NM	60	Belum Tuntas
21.	NNM	75	Tuntas
22.	RFH	100	Tuntas
23.	RAF	90	Tuntas
24.	RF	80	Tuntas
25.	SPT	50	Belum Tuntas
26.	TKS	85	Tuntas
27.	NB	80	Tuntas
28.	CW	80	Tuntas
Total		2265	
Rata-rata		80,89	

Berdasarkan perolehan nilai pada tabel 2 diatas dapat disederhanakan menjadi :

Tabel 4. Presentase Perolehan Nilai Pada Siklus II

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase	Ketuntasan	KKM
1.	50-74	5	18%	Belum Tuntas	75
2.	75-99	18	64%	Tuntas	
3.	100	5	1%	Tuntas	

Dari hasil siklus II di atas, nilai tertinggi adalah 100 dan terendah 50 dari total nilai

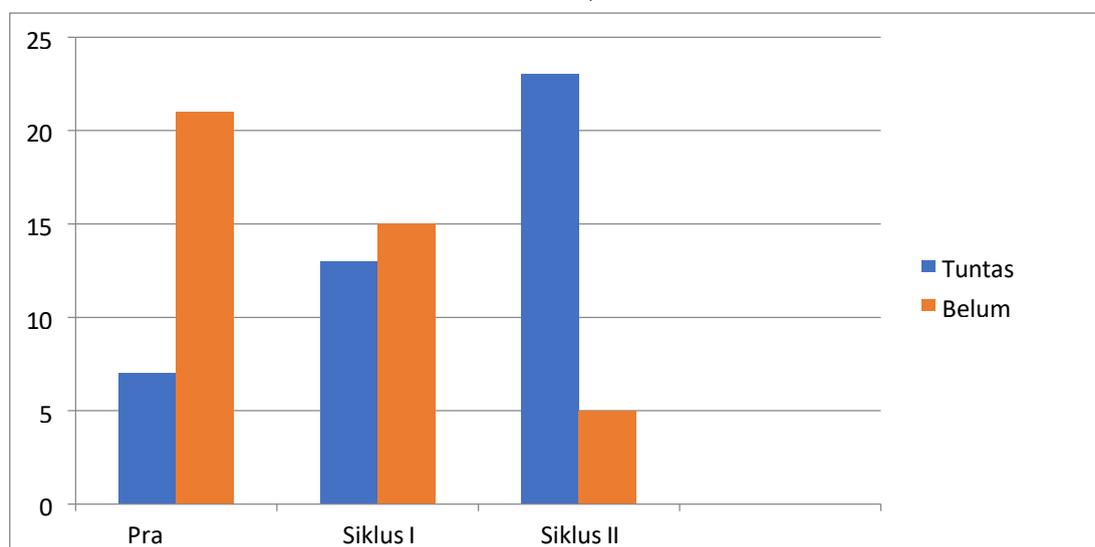
2265. Terdapat peningkatan rata-rata nilai dalam kelas tersebut menjadi 80,89 meskipun masih ada 5 siswa yang belum mencapai KKM atau belum tuntas. Tindakan pada siklus II dianggap sebagai upaya terbaik yang dilakukan peneliti, meskipun tidak semua siswa mendapatkan nilai 100% tuntas. Peneliti merasa ini sudah cukup karena kondisi siswa tidak memungkinkan untuk dipaksakan lebih baik dari ini. Dalam penelitian ini, terdapat lima siswa yang tidak tuntas. Penyebab ketidaktuntasan ketiga siswa tersebut adalah ketidakmampuan mereka dalam memperhatikan atau mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa-siswa ini mengalami kesulitan dalam menyelesaikan perkalian karena mereka belum menguasai operasi penjumlahan dengan baik. Hasil penelitian yang diperoleh dari keadaan prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori	Prasiklus			Siklus I			Siklus II		
		F	%	K	F	%	K	F	%	K
1.	Tuntas dengan skor ≤ 75	21	75%	BT	15	53,6%	BT	5	18%	BT
2.	Tuntas dengan skor ≥ 75	7	25%	T	13	46,4%	T	23	82%	T

Uraian F = Frekuensi/Total % = Prosentase K = Ketuntasan T = Tuntas BT = Belum Tuntas. Tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan pada prasiklus meningkat sebesar 21,4% menjadi 46,4% pada siklus I, dan kemudian naik menjadi 82% pada siklus II. Diharapkan sekali bahwa ketuntasan yang mencapai 82% ini dapat diperoleh dari proses pembelajaran matematika mengenai numerasi perkalian. Keadaan perolehan nilai ketuntasan yang dialami setiap siklus dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini.

Grafik 1. Hasil Nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Dari grafik 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada kondisi prasiklus, ketuntasan terdiri dari 7 siswa (25%) yang tuntas dan 21 siswa (75%) yang belum tuntas. Pada siklus I, terdapat 15 siswa (53,6%) yang belum tuntas dan 13 siswa (46,4%) yang tuntas. Sedangkan pada siklus II, ada 5 siswa (18%) yang belum tuntas dan 23 siswa (82%) yang tuntas.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media permainan rumah perkalian. Keberhasilan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam Terpadu X menunjukkan bahwa media permainan rumah perkalian dapat membantu siswa mengembangkan minat dan hasil belajar matematika, khususnya dalam numerasi perkalian.

CONCLUSION

Media permainan rumah perkalian dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III di SD Islam Terpadu X pada tahun ajaran 2023/2024. Media ini dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran matematika, sehingga minat dan prestasi siswa dalam belajar perkalian meningkat. Peningkatan tersebut terlihat dari pencapaian ketuntasan belajar yang meningkat dari 25% pada prasiklus menjadi 46,4% pada siklus I dan kemudian naik menjadi 82% pada siklus II.

Dari proses dan hasil penelitian ini, penyusun menyarankan agar kepala sekolah mengeluarkan kebijakan yang mendorong guru untuk lebih sering menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton seperti ceramah atau sekadar menghafal dalam pembelajaran matematika, karena dengan metode atau media yang menarik, peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar.

Bibliografi

- Asrori & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. CV. Pena Persada.
- Enjelina, R.F., Jagadianti, G.W., Nikmah, K., Nadiantika, L.P., Febrianti, R.D., & Hasanudin Cahyo. (2022). *Penggunaan Media Rumah Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD*. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 71.
- Fahmi, Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsan, J., Listiyani, L.R., Rahmawati, H.K., Yanuarto, W.N., Maiza, M., Tarjo, & Wijayanti, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis*. CV. Adam Abimata.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktek. Tahta Media Group*.
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Sanabil. Sahir, H.S. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.
- Sari, K.R., Mudrijan, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 5593-5600.
- Siagian, D.M. (2017). *Pembelajaran Matematika dalam Prespektik Konstruktivisme*.

- Nizhamiyah *Jurnal Pendidikan Islam & Teknologi Pendidikan*. 5 (2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sundi, F.H., Bahar, H., & Irrawati, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle rumah perkalian di kelas II SD. *Jurnal Perseda*. 3 (2). 54-62.
- Wulandrio, R., & Rahmawati, I. (2018). Penggunaan Media Rumah Perkalian pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian SD Laboratorium UNESA. *JPGSD*. 6 (4). 463-472.