

Permainan Rujak-Rujak Sebagai Media Pembelajaran Konsep Perkalian Bilangan Bulat

Meishinta¹, Siti Farisma², firzandi Putra Perdana³, Muhammad Zaky Munawar⁴, Fitri Apriani⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung,
Jl. KH A Dahlan, Mangkol, Kec. Pangkalan Baru, Kabupaten Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung 33684.
Meishintapdg@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a rujuk-rujak game in the concept of multiplication of integers. Game development is presented in the LKPD and analyzed for its feasibility and attractiveness. This research was conducted in UPTD SD Negeri 8 Puding Besar with 6 students of class VI as the research sample selected by random sampling method. This research is a 4D development research (Define, Design, Develop, and Disseminate) with qualitative descriptive data analysis techniques. Data were collected through interviews, observations, and filling out a media feasibility questionnaire and student response questionnaires. Based on the results of the validation by media experts, the percentage of eligibility was 79.33% with the category suitable for use and based on the results of filling out the student response questionnaires, the percentage of attractiveness was 75% with the attractive category. In conclusion, the rujuk-rujak game as a medium for learning mathematics in the material of integer multiplication operations is valid and feasible to use.

Keywords: Learning from home (BDR), learning mathematics, rujuk-rujak games

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan rujuk-rujak dalam konsep perkalian bilangan bulat. Pengembangan permainan disajikan dalam LKPD dan di analisis kelayakannya serta kemenarikannya. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 8 Puding Besar dengan 6 siswa kelas VI sebagai sampel penelitian yang dipilih dengan metode random sampling. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengisian angket kelayakan media dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase kelayakan sebesar 79,33% dengan kategori layak digunakan dan berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa diperoleh presentase kemenarikan sebesar 75% dengan kategori menarik. Kesimpulannya permainan rujuk-rujak sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi perkalian bilangan bulat sudah valid dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Belajar dari rumah (BDR), pembelajaran matematika, permainan rujuk-rujak

Copyright (c) 2023 Meishinta, Siti Farisma, firzandi Putra Perdana, Muhammad Zaky Munawar, Fitri Apriani

✉ Corresponding author: Fitri Apriani

Email Address: fitri.apriani@stkipmbb.ac.id (Jl. KH A Dahlan, Mangkol, Kec. Pangkalan Baru,)

Received 19 September 2021, Accepted 08 November 2021, Published 12 March 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1989>

PENDAHULUAN

Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu mencuci tangan (Kodri et al., 2020).

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi dan sekolah untuk melaksanakan perkuliahan dan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Sadikin &

Hamidah, 2020). Sekolah dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau online (Firman & Rahayu, 2020).

Pandemi covid-19 berdampak pada banyak bidang, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Sekolah harus diliburkan dan digantikan oleh pembelajaran daring. Banyak dampak dan kendala yang harus dirasakan oleh siswa ketika pembelajaran harus dialihkan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran yang dilaksanakan secara online atau daring. Siswa harus memiliki teknologi dan alat penunjang pembelajaran yang memadai. Seperti laptop atau gawai, jaringan internet baik, serta aplikasi e-learning yang menjadi media pembelajaran daring. Selain itu, siswa juga harus mampu memahami dan menguasai media pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah masing-masing agar jalannya pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan efektif.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman tingkat tinggi atau tingkat pemahaman yang dinilai cenderung lebih sulit dari mata pelajaran lainnya yaitu matematika. Seperti yang dikatakan oleh Sholekah & Waluyo (2017) bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi dan bukan hanya sekedar hafalan. Pada pembelajaran konvensional atau biasa yang kita kenal dengan pembelajaran tatap muka, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari dengan mendapatkan penjelasan secara langsung dengan baik dan mendalam oleh guru. Matematika merupakan mata pelajaran yang pembelajarannya harus menggunakan strategi yang tepat dan berulang. Oleh karena itu, banyak yang beragumen bahwasanya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami jika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang melibatkan konsep dan proses penalaran untuk memecahkan masalah. Menurut Auliya (2016), Matematika memiliki karakteristik abstrak, logis, sistematis, dan memiliki banyak rumus hitung. Sementara itu, kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan Matematika yang harus dimiliki siswa jenjang Sekolah Dasar (Siregar & Lestari, 2018). Hal ini menjadi tantangan sekaligus masalah dikarenakan pada jenjang itu siswa sedang berada pada tahap usia bermain. Sedangkan dalam proses pembelajaran guru dan siswa tidak bisa bertemu secara langsung, sehingga orang tua harus terlibat untuk mendampingi siswa selama belajar dengan diarahkan oleh guru.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri 8 Puding Besar, didapat bahwa materi operasi perkalian bilangan bulat pada mata pelajaran matematika merupakan salah satu materi yang sulit diajarkan dimasa pandemic Covid-19 karena untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tersebut harus didahului dengan pengenalan tentang materi operasi perkalian bilangan bulat. Sehingga siswa dapat mengerti konsep operasi perkalian bilangan bulat sebagai langkah awal pengenalan tentang materi operasi perkalian bilangan bulat kepada siswa. Guru juga mengakui bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran materi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penyelesaian yang tepat dengan menyesuaikan tahap perkembangan siswa. Berbagai penelitian tentang operasi hitung perkalian telah dilakukan oleh penelitian agar pembelajaran perkalian bilangan bulat dapat dengan mudah dipahami dan inovatif diantaranya Rachmawati et al. (2018) menggunakan Kartu Positif Negatif, Tukino (2017) menggunakan Pita Bilangan, Nanang & Sukandar (2020) menggunakan metode CAI-Contextual, Fatimah (2020) menggunakan Media Katela, dan Armianti et al. (2016) menggunakan Matematika GASING (Gampang, ASyIk, dan menyenaNGkan). Namun menurut Nursyahidah & Putri (2013) mengembangkan permainan pada proses pembelajaran, berarti turut mengkondisikan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar. Selain itu, dengan menggunakan aktivitas budaya lokal dan permainan dalam proses belajar mengajar matematika, siswa akan termotivasi, sehingga siswa melihat matematika sebagai kegiatan yang populer dan bersejarah (Muzdalipah & Yulianto, 2015). Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya belajar dengan pengalaman sendiri, tetapi juga mengenal dan melestarikan budaya (Ulya, 2017). Sehingga dalam penelitian ini permainan tradisional dipilih untuk mengatasi permasalahan siswa selama belajar dari rumah.

Dalam penelitian ini permainan tradisional yang digunakan adalah permainan rujuk-rujak. Permainan rujuk-rujak merupakan salah satu permainan tradisional di Bangka Belitung yang sudah jarang dimainkan. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan 6 buah tutup botol kempyeng bekas pada minuman botol seperti sirup. Sebelum permainan dimulai, dilakukan penentuan pemain pertama dan kedua melalui pengundian suit. Pemain yang terpilih untuk memulai permainan menghamburkan buah rujuk ke lantai kemudian mengambil 2 buah rujuk, sehingga terbentuk sebuah formasi dengan 4 buah rujuk yang tersisa. Selanjutnya pemain menembak sasaran buah rujuk dengan buah rujuk lainnya yang mana ditentukan oleh pemain lawan. Untuk memasukkan pembelajaran Matematika berupa konsep operasi perkalian bilangan bulat, maka dilakukan modifikasi pada buah rujuk dan aturan permainannya. Dengan menggunakan permainan rujuk-rujak sebagai media pembelajaran konsep operasi perkalian bilangan bulat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung operasi perkalian siswa, membuat siswa cepat tanggap, serta memiliki pola pikir yang terarah. Oleh karena itu, untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan dari media pembelajaran permainan rujuk-rujak maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Permainan Rujuk-Rujuk dalam Konsep Perkalian Bilangan Bulat sebagai Media Pembelajaran Matematika. Berbagai hasil penelitian (Setiawan, 2020; Edo & Samo, 2017; Ulya & Rahayu, 2017; Prasetyo & Hardjono, 2020; Hariastuti, 2017; Rohmatin, 2020; dan Febriyanti et al., 2018) menunjukkan bahwa dengan permainan tradisional cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan*

Disseminate) dengan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif (Purnama et al., 2017). Data yang dianalisis diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, dan angket. Kegiatan wawancara dilakukan bersama wali kelas untuk mengetahui kurikulum yang digunakan serta mengetahui sejauh mana kemampuan perkalian siswa selama pelaksanaan pembelajaran matematika dari rumah. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung selama menggunakan media permainan rujak-rujak. Kegiatan pengisian angket berupa angket validasi media dan angket respon siswa. Pengisian angket kelayakan media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang digunakan. Sedangkan pengisian angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari media yang dikembangkan. Siswa yang menjadi sampel penelitian ini diambil dengan metode random sampling berdasarkan kemampuan berpikirnya, yaitu 6 siswa kelas VI dari UPTD SD Negeri 8 Puding Besar yang dibagi menjadi 2 siswa kelompok tinggi, 2 siswa kelompok sedang, dan 2 siswa kelompok rendah.

Angket kelayakan media diisi oleh validator. Angket kelayakan media ini berbentuk Skala Likert yang terdiri dari 22 butir penilaian dengan skala penilaian 1 sampai 5. Berikut adalah keterangan setiap skor penilaian.

Tabel 1. Keterangan Setiap Skor Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus presentase kelayakan dan diinterpretasikan berdasarkan tabel kriteria kelayakan. Berikut adalah rumus presentase kelayakan dan tabel kriteria kelayakan (Wahyuni & Puspari, 2017). Rumus Presentase Kelayakan

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0% – 20%	Sangat Kurang
21% – 40%	Kurang
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Baik atau Layak
81% – 100%	Sangat Baik

Diadopsi dari Wahyuni & Puspari, 2017

Sedangkan untuk kemenarikan media, data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung persentase keseluruhan skor lalu diinterpretasikan berdasarkan tabel kemenarikan media. Berikut adalah rumus persentase keseluruhan skor dan tabel kriteria kemenarikan media (Kurniasari et al., 2020). Rumus Presentase Kemenarikan Media.

$$\text{Kemenarikan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \quad (2)$$

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan Media

Kriteria	Kualifikasi
< 49%	Tidak Menarik
50% - 59%	Kurang Menarik
60% - 79%	Menarik
80% - 100%	Sangat Menarik

Diadopsi dari Kurniasari et al., 2020.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah media permainan rujuk-rujuk sebagai media pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini dibuat dan dikembangkan sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi serta sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa selama pembelajaran dari rumah.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan *R&D* dengan desain *Four-D Model* (4D) yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); *Develop* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Penelitian pengembangan dengan *Four-D Model* (4D) yang dilakukan pada artikel ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan) karena tujuannya hanya sebatas mengetahui kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran rujuk-rujuk.

Tahap-tahap penelitian pada penelitian ini meliputi: (1) *Define* (pendefinisian), tahap pendefinisian terhadap pengembangan media yang dilakukan terdiri dari analisis awal, analisis peserta didik, analisis materi, dan penyusunan instrumen penelitian. Analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis materi dilakukan dengan wawancara guru kelas VI UPTD SD Negeri 8 Puding Besar. Dari hasil wawancara didapat bahwa selama masa pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan dengan memberikan penugasan langsung ke siswa sehingga kurangnya media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran dan materi yang membutuhkan bantuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah operasi hitung perkalian bilangan bulat karena materi ini harus didahului dengan pengenalan tentang materi operasi perkalian bilangan bulat. Instrumen yang akan dibuat untuk penelitian ini adalah angket validasi ahli, soal pretest dan posttest, (2) *Design* (perancangan), pada tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu menerapkan materi, penyusunan soal pretest dan posttest, serta angket validasi. Kemudian dilakukan perancangan media pembelajaran berupa rujuk-rujuk

dengan membuat buah rujak-rujak menggunakan tutup botol dan penempelan stiker angka pada buah rujak. selanjutnya langkah-langkah pembelajaran menggunakan media rujak-rujak dituangkan dengan bantuan LKPD, dan (3) *Develop* (pengembangan), hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran yang layak dan menarik berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan penilaian validasi ahli media terhadap permainan rujak-rujak dianalisis melalui 6 aspek dengan 22 butir penilaian. Hasil validasi media Permainan rujak-rujak disajikan dalam bentuk tabel berikut

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase (%)
1	Ketepatan penggunaan bahasa dan kalimat	75
2	Pemilihan pertanyaan dan sumber belajar	80
3	Kejelasan tujuan, manfaat, dan identitas	70
4	Ukuran LKPD	80
5	Desain Sampul LKPD	80
6	Desain Isi LKPD	91
Rata-rata		79,33
Kriteria		Layak /Baik

Berdasarkan hasil analisis ahli media mengenai media pembelajaran permainan rujak-rujak yang dikembangkan menghasilkan persentase 79,33% dengan hasil layak digunakan dengan sedikit perbaikan. Setelah dilakukan validasi media, dilakukan revisi terhadap media permainan rujak-rujak yang dituangkan dengan bantuan LKPD. Selanjutnya dilakukan uji coba kelas kecil (terbatas) dengan 6 siswa SD Negeri 8 Puding Besar untuk melihat kemenarikan media yang dikembangkan. Hasil respon siswa terhadap kemenarikan media yang dikembangkan sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Butir Pernyataan	Banyak Responden			
	SS	S	TS	STS
1	1	4	1	0
2	1	4	1	0
3	1	4	1	0
4	0	6	0	0
5	1	4	1	0
6	1	4	1	0
7	1	4	1	0
8	2	4	0	0
9	0	5	1	0
10	0	5	1	0
11	3	3	0	0
12	1	5	0	0
13	0	4	2	0
14	0	6	0	0
15	0	4	2	0
16	1	5	0	0
17	0	5	1	0
18	1	5	0	0

19	0	6	0	0
20	0	5	1	0

Selanjutnya, data yang diperoleh dicari persentase rata-rata keseluruhan dengan rumus yang sudah ditentukan. Menggunakan rumus uji kemenarikan yang diungkapkan oleh Kurniasari et al. (2020). Banyaknya jumlah responden pada empat pilihan jawaban, masing-masing dikali dengan skor setiap jawaban, lalu dihitung rata-rata setiap pernyataan. Kemudian hitung persentase rata-rata keseluruhan dan diinterpretasikan.

Tabel 6. Hasil Analisis Jawaban Angket Respons Siswa

Butir Pernyataan	Skor				Rata-Rata
	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	
1	4	12	2	0	75
2	4	12	2	0	75
3	4	12	2	0	75
4	0	18	0	0	75
5	4	12	2	0	75
6	4	12	2	0	75
7	4	12	2	0	75
8	8	12	0	0	83
9	0	15	2	0	71
10	0	15	2	0	71
11	12	9	0	0	86
12	4	15	0	0	79
13	0	12	4	0	67
14	0	18	0	0	75
15	0	12	4	0	67
16	4	15	0	0	79
17	0	15	2	0	71
18	4	15	0	0	79
19	0	18	0	0	75
20	0	15	2	0	71
Persentase Rata-Rata					75%
Kriteria					Menarik

Berdasarkan hasil pengisian angket respons siswa terhadap proses media pembelajaran yang dikembangkan maka didapatkan bahwa media pembelajaran menarik untuk digunakan pada pembelajaran materi operasi hitung perkalian bilangan bulat dengan persentase 75%. Pengembangan media pembelajaran permainan rujuk-rujuk pada materi konsep operasi hitung perkalian bilangan bulat diarahkan untuk mengasikkan produk media yang menarik pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas VI SD. Karena itu dalam proses penelitian ini dilakukan studi awal yaitu pendefinisian, desain media, dan juga pengembangan media melalui validasi ahli dan dilakukan revisi agar media menjadi lebih sempurna serta dilakukan pengisian angket respon siswa sehingga dihasilkan media yang layak dan menarik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil Penelitian ini bersesuaian dengan penelitian Rusja et al. (2017) yang menyatakan bahwa pada pembelajaran

matematika, kontek berbasis budaya lokal sangat diperlukan untuk menjembatani siswa mengaitkan matematika dalam dunia sehari-hari. Selain itu juga siswa juga ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia yang mulai luntur. Nurrahmah & Ningsih (2018) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional dapat membuat siswa tertarik pada matematika sehingga siswa dapat memahami matematika dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran rujak-rujak layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika dalam konsep perkalian bilangan bulat. Berdasarkan pengumpulan data hasil validasi ahli media yang telah dilakukan diperoleh persentase 79,33% dengan kategori layak digunakan dan hasil pengisian respon siswa diperoleh persentase 75% dengan kategori menarik. Maka media pembelajaran rujak-rujak sebagai media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian bilangan bulat sudah valid dan layak untuk digunakan

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada UPTD SD Negeri 8 Puding Besar sebagai sekolah tempat penelitian, Ibu Fitri Apriani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing, Bapak Nuriman, S.Pd sebagai Kepala Sekolah, dan Bapak Samsu, S.Pd. sebagai wali kelas VI dan siswa-siswa kelas VI UPTD SD Negeri 8 Puding Besar sebagai subjek dalam kegiatan penelitian. Peneliti berterimakasih atas bantuan, sumbangsih pemikiran, dan masukan kepada pihak-pihak yang telah disebutkan sehingga luaran kegiatan penelitian berupa artikel ilmiah ini dapat dihasilkan. Semoga kerjasama yang terjalin melalui pembuatan karya tulis ini dapat dipertahankan serta informasi yang diperoleh dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

REFERENSI

- Armianti, A., Yani, I., Widuri, K., & Sulistiawati, S. (2016). Pengaruh Matematika GASING (Gampang, ASyIk, dan menyenaNGkan) pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Terhadap Hasil Belajar Peserta Matrikulasi STKIP Surya. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(1), 74–81.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 11–22.
- Edo, S. I., & Samo, D. D. (2017). Lintasan Pembelajaran Pecahan Menggunakan Matematika Realistik Konteks Permainan Tradisional Siki Doka. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 311–322.
- Fatimah, D. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526–532.

- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1–6.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Hariastuti, R. M. (2017). Permainan Tebak-Tebak Buah Manggis: Sebuah Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 25–35.
- Kodri, M., Pratama, Y., & Fuadi, M. (2020). Upaya Guru TTQ (Tilawah Tahfidz Qur'an) di Masa Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Ilmi Palembang. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 58–63.
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253.
- Muzdalipah, I., & Yulianto, E. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 1(1), 63–74.
- Nanang, N., & Sukandar, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Siswa SDIT Miftahul Ulum Pada Operasi Bilangan Bulat Melalui CAI-Contextual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 71–82.
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43–50.
- Nursyahidah, F., & Putri, R. I. I. (2013). Supporting First Grade Students' Understanding of Addition up to 20 Using Traditional Game. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(2), 212–223.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111–119.
- Purnama, M. D., Irawan, E. B., & Sadijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 46–51.
- Rachmawati, T. K., Suhendar, Y., & Akbar, R. (2018). Penggunaan Kartu Positif Negatif dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Al-Khidmat*, 1(1), 59–66.
- Rohmatin, T. (2020). Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak sebagai Teknik Belajar Matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 144–150.
- Rusja, J., Rosyid, A., & Umbara, U. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbasis Ethno Mathematics terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik

- Siswa. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 3(2), 57–62.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21.
- Sholekah, L. M., & Waluyo, A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Koneksi Matematis Materi Limit Fungsi. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 151–164.
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7.
- Tukino, T. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Pita Bilangan. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 43–49.
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6(11), 371–376. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2017). Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 48–55.
- Wahyuni, H. I., & Puspari, D. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 54–68.