

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SDI SULTAN AGUNG**

Vira Dwi Andriyani<sup>1\*</sup>, Ina Agustin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

\*Email : Viraandriyani255@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengembangan media papan pintar perkalian yang efisien dan efektif juga mengetahui kesesuaian media papan pintar di pembelajaran matematika di materi perkalian Kelas II SDI Sultan Agung. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian (R&D) yang meliputi tahapan seperti menemukan masalah potensial, pengumpulan data, desain produk, verifikasi desain, revisi desain, dan pengujian produk. Hasil analisis angket ahli materi 94% sangat efektif, 94% ahli media sangat efektif, dan 88% ahli bahasa sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka media papan pintar sangat ideal digunakan pada pembelajaran matematika karena sangat efektif dalam penggunaannya. Tingkat survei angket untuk guru adalah 89% yang sangat praktis, dan tingkat survei angket untuk siswa adalah 94% yang sangat praktis, sehingga papan tulis pintar sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan tes pretest sesi pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 60 poin, sedangkan rata-rata skor posttest sesi kedua sebesar 92 poin yang berarti bahwa kemampuan berhitung siswa telah meningkat, sehingga penggunaan media papan pintar dianggap "sangat efektif". Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, peneliti dapat menyarankan media papan pintar dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah dan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan inventif.

**Kata Kunci:** pengembangan media papan pintar; perkalian kelas II SD; kemampuan berhitung

### **PENDAHULUAN**

Sehubungan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Masyarakat Nasional Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan membekali dirinya dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara" (Rosyad dan Zuchdi, 2018).

Dalam sistem pendidikan, peran guru sangat penting karena mereka berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan siswa untuk mendorong keberhasilan siswa. Untuk menunaikan tanggung jawabnya, guru memang memerlukan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Baik itu dari proses kegiatan mengajar maupun proses kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas menjadikan kondisi pembelajaran lebih optimal. Adapun untuk mengembangkan kemampuan yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan mengawasi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa (Sopian, 2016). Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pendidikan di sekolah. Ini adalah upaya sistematis dan inovatif untuk membuat kelas yang aktif dan memotivasi. Sementara itu, berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara dengan pendidik kelas II SDI Sultan Agung, ditemukan permasalahan seperti kurangnya perhatian siswa, kesulitan dalam memahami materi, kurangnya perhatian siswa, dan kurangnya kesadaran mengajar. ditemukan. Khusus media, guru menggunakan buku dan memakai peralatan seadanya saat pembelajaran.

Maka dari itu, penyelesaian masalah yang disebutkan sebelumnya memerlukan penggunaan media pembelajaran yang spesifik dengan tampilan yang baik dan menarik, terutama gambar dan warna yang relevan dengan topik yang diajarkan untuk mencegah Siswa mudah bosan. dan tidak kesulitan untuk memahami isi materi tersebut. karenanya, Media papan pintar menjadi solusi yang dapat digunakan sebagai wadah atau sarana pada proses pembelajaran matematika di materi

perkalian kelas II SDI Sultan Agung. Media papan pintar dipilih karena terbukti dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan materi perkalian dalam matematika. Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh oleh (Fais *et al.*, 2019) yang meneliti pengembangan sarana media koja dan papin, yaitu yang terdiri dari papan pintar dan kotak ajaib, yang menjadi alat belajar matematika untuk siswa kelas IV di SDN 1 Bugangan 02 Semarang, yang berfokus pada materi pembulatan bilangan. Pada pertemuan pertama, siswa mencapai hasil belajar dengan nilai 61,5 lalu di pertemuan kedua memperoleh sebesar 79,2.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah sarana yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan yang diberikan kepada penerima oleh pengirim dengan maksud meningkatkan mental, emosional, fokus, dan ketertarikan siswa serta mencapai target pembelajaran (Bopo *et al.*, 2023). Menurut (Wahyuni & Yokhebed, 2019), media belajar terdiri dari Media Audio, Visual Media dan Visual Audio Media. Menurut penelitian yang dilakukan (Di and Dasar, 2020), Media atau alat. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada pembelajaran yang berlakukan. Media berperan penting selama pembelajaran. karena media berfungsi jadi perantara dalam menyampaikan penjelasan sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik. Menurut jurnal (Fais dkk., 2019), papan pintar adalah media papan hitung yang dirancang untuk membantu siswa belajar matematika. Khususnya materi perkalian di kelas rendah, yang siswa sering menganggapnya sulit akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk siswa.

Game adalah aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan dengan tujuan untuk menyenangkan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pembelajaran (Romlah, 2016). Peneliti memakai media papan pintar dalam penelitian ini. Media papan pintar digunakan untuk bermain game di mana kartu berisi soal yang beragam lalu harus dijawab oleh pemain. untuk memastikan bahwa siswa merasa tertarik atau antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena para siswa kelas II masih memerlukan bahan konkret, elok, dan menarik untuk digunakan.

Matematika bukan hanya meniru tulisan atau lisan, tetapi juga merupakan tugas yang membutuhkan kerja sama perseorangan dalam melihat, memahami, mengingat, dan menulis simbol angka yang tepat sesuai dengan penjelasan (Amreta & Safa'ah, 2021). Kemampuan berhitung didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami matematika, terutama tentang sifat atau karakteristik juga hubungan antara bilangan atau angka asli dan perhitungan seperti pengurangan, penjumlahan, pembagian dan perkalian menurut (Romlah, 2016).

Faktor internal dan eksternal memengaruhi kemampuan berhitung seorang anak (Zuschaiya *et al.*, 2021). Faktor internal yang memengaruhi kemampuan berhitung siswa adalah diri siswa sendiri misalnya kematangan emosional, motivasi yang meningkatkan dorongan bagi siswa, dan minat dan bakat di diri siswa. Faktor eksternal yakni yang berdampak pada kemampuan berhitung siswa adalah unsur-unsur yang tidak berasal dari siswa, seperti pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik, motivasi yang meningkatkan semangat siswa, gaya belajar unik siswa, dan minat dan bakat siswa. Menurut Himmah *et al.* (2021), Beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan untuk menghitung anak. Termasuk faktor eksternal adalah faktor luar diri dari anak termasuk gaya mengajar yang tidak menyenangkan, gaya pengajaran yang konsisten dan berkesan monoton, dan alat pembelajaran yang tidak menarik, memicu anak tidak bersemangat dan cepat jenuh.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan (R&D) penelitian dan pengembangan. R&D adalah metodologi penelitian yang dibuat guna membuat produk khusus dan di uji keefektifannya. R&D juga suatu pendekatan penelitian yang di pakai atau di gunakan untuk membuat dan memvalidasi barang yang dipakai dalam pembelajaran pendidikan (Keislaman, 2022).

Peneliti memilih jenis penelitian (R&D) karena mereka ingin mengembangkan media pembelajaran yang disebut papan pintar. Papan pintar ini terbuat dengan bentuk konkrit atau papan tiga dimensi, lalu dilengkapi dengan kertas papan untuk menulis soal pada bank soal. Selain itu, ada 10 kotak yang diberi angka dari 1 hingga 10 di sekelilingnya, dan siswa diminta untuk menghitung perkalian dengan menggunakan stik es krim sebagai pembilang. Media ini dirancang untuk digunakan dalam pelajaran perkalian kelas II, di mana konsep perkalian adalah menjumlah berulang.

Siswa SDI Sultan Agung kelas II adalah subjek penelitian ini. Sehubungan dengan penelitiannya, beberapa langkah akan dilakukan dalam proses untuk mengumpulkan data. Dalam studi ini, dilakukan uji coba media yang dilakukan pada 23 siswa.

Peneliti melakukan observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan tes siswa selama kegiatan pembelajaran untuk mengetahui proses pembelajaran. Guru kelas II SDI Sultan Agung adalah subjek wawancara ini.

Angket digunakan untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media papan pintar berbasis game. tingkat kevalidan diperoleh dari tiga penguji yang ahli dalam materi, media, dan Bahasa menentukan tingkat kevalidan. Skala berikut digunakan untuk menganalisis data kevalidan media papan pintar berbasis game (Amreta & Safa'ah, 2021).

Berikut ini adalah skala yang dapat digunakan untuk menentukan standar kevalidan para ahli (Trisari & Suprayitno, 2023).

$$P(\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P(%) = presentase score (%)

$\sum R$  = Jumlah jawaban yang diberi oleh validator

N = Skor maksimum

Arikunto menyatakan validitas penelitian menggunakan kriteria penilaian validasi (Arman *et al.*, 2021)

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria
76 – 100	Validasi
56 – 75	Cukup valid
40 – 55	Kurang valid
0 – 39	Tidak valid

Data kepraktisan diukur dengan menggabungkan hasil guru dan siswa tentang pengembangan media pembelajaran dengan skala berikut (Sholeh *et al.*, 2022)

$$K = \frac{\text{Skor item yang diperlah}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Perhitungan kepraktisn dengan kriteria tingkat kepraktisan sebagai berikut: Menurut (Sholeh *et al.*, 2022) sebagai yang berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Tingkat pencapaian (%)	Kriteria
81 - 100	Sangat prsktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
≤ 21	Sangat kurang praktis

Data dari siswa digunakan untuk menentukan seberapa efektif media papan pintar berbasis game. Test ini terdiri dari pretest dan postet, yang terdiri dari delapan soal essay. Hasil dari pretest dan postet untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa telah meningkat menggunakan perhitungan menggunakan rumus N-Gain berikut (Sholeh *et al.*, 2022)

$$\text{Normal gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Untuk menentukan tingkat keefektifan media, standar penilaian validasi harus dipenuhi (Sholeh *et al.*, 2022) sebagai yang berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Rata rata	Kriteria
-----------	----------

$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	gagal

Klasifikasi skor N-Gain adalah perangkat yang dimaksudkan untuk mengukur efektivitas media papan pintar. Apabila memperoleh kategori tinggi menunjukkan apabila penggunaan media papan pintar sangat efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini, Model pengembangan yang diterapkan adalah modal ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018). Terdapat 5 tahap yakni: analysis yakni melakukan analisis dari analisis kebutuhan, karakteristik dan kurikulum, design yaitu mendesain dan merancang media yang akan dibuat, development membuat media papan pintar dan di validasi kepada par ahli, implementation melakukan uji coba produk dan evaluation mengevaluasi hasil yang didapat pada tahap implementatin. Sebagai hasil dari penelitian dan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan hal-hal berikut:

Tujuan atau sasaran dari tahap analisis kebutuhan ini guna mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDI Sultan Agung, terutama dalam hal-hal yang berkaitan dengan matematika di kelas II. Di tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDI Sultan Agung pada tanggal 23 maret 2024. Berikut hasil dari observasi dan wawancara ini, peneliti menemukan informasi berikut. Terbatasnya media pendidikan yang digunakan; hanya papan tulis dan ceramah yang digunakan. Peserta didik di kelas II SDI Sultan Agung menghadapi kesulitan dalam memahami materi perkalian. Mereka masih bingung apabila menghitung perkalian lebih dari angka 3. belum ada alat atau media yang membantu mereka mempelajari materi perkalian.

Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa 23 siswa kelas II SDI Sultan Agung, 9 laki-laki dan 14 perempuan. Terdapat 14 siswa dalam uji coba yang gagal memahami materi dengan baik atau mendapatkan nilai yang lebih rendah dari kkm, yaitu 70. Hasil analisis kurikulum yang dilakukan menampilkan bahwa tujuan pembelajaran untuk materi perkalian di kelas II sebagai berikut: 1. Peserta didik mampu menjelaskan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan benar; 2. Peserta didik mampu menentukan hasil oprasi perkalian dengan menggunakan papan pintar.

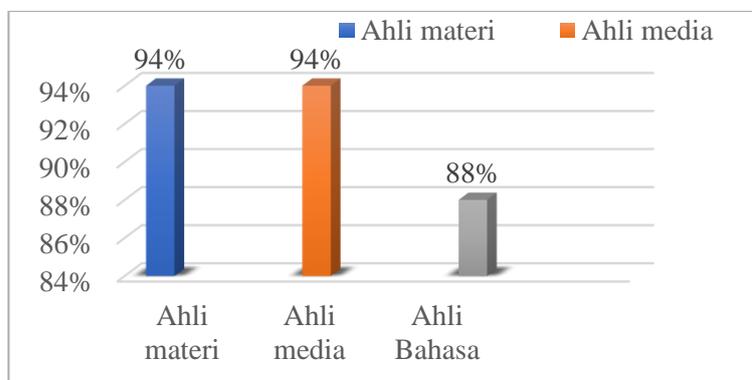
Untuk memulai tahap perancangan, peneliti mulai mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum juga relevan seperti kurikulum merdeka yang digunakan di SDI sultan agung. Sebagai hasil dari desain materi pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami konsep perkalian dan rumus perkalian dengan menggunakan papan pintar perkalian. Buku yang digunakan sebagai referensi adalah buku "Belajar bersama temanmu matemaika untuk sekolah dasar kelas ii, volume 2", judul asli "study with your friends mathemaics for elementary school 2nd vol. 2." Selain itu, materi berasal dari internet. Selanjutnya, membuat desain media papan pintar dengan menggunakan papan mdf berukuran 40 x 60 yang dilengkapi dengan kertas papan tulis putih, bank soal, kotak angka untuk menghitung, dan stik es krim sebagai pembilang. Terakhir, membuat alat penilaian media papan pintar: membuat alat penilaian validasi untuk mengetahui apakah media papan pintar valid, penilaian angket respons guru dan siswa untuk mengetahui apakah media papan pintar praktis, dan menilai hasil tes siswa untuk mengetahui apakah media papan pintar efektif untuk digunakan.

Pada tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media papan pintar. Kemudian, Peneliti menggabungkan bahan-bahan ini sesuai dengan bentuk dan desain yang telah direncanakan selama tahap desain. Setelah media yang dirancang selesai, peneliti mengecek ulang sebelum media papan pintar siap untuk divalidasi oleh para ahli. Sesudah media papan pintar yang dirancang selesai, validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa valid media papan pintar yang dibuat atau dikembangkan. Peneliti melakukan validasi pada ahli materi, media, dan bahasa. Jika kevalidan ahli menunjukkan kekurangan, produk harus diubah atau diperbaiki. Berikut adalah bukti validitas para ahli.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli

No	Sumber	Skor validasi	Persentase validasi	Kriteria
1.	Validasi ahli materi	47	94%	Sangat valid
2.	Validasi ahli media	80	94%	Sangat valid
3	Validasi ahli bahasa	44	88%	Sangat valid

Diagram berikut menunjukkan hasil validasi para ahli terhadap media papan pintar berbasis game:



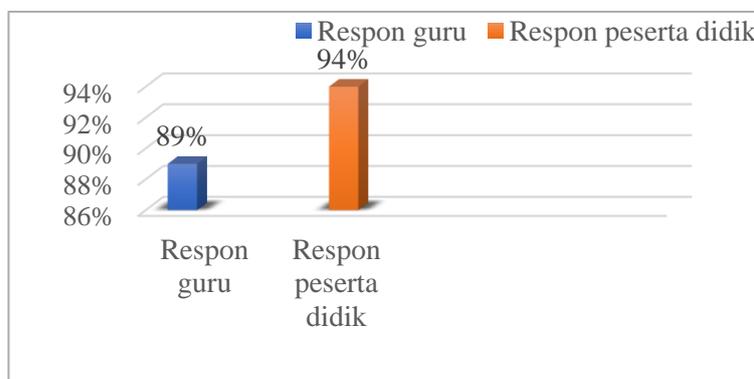
Gambar 1. Hasil Validasi Para Ahli

Setelah media papan pintar berbasis game dinyatakan layak oleh tiga validator, tahap implementasi (*Implement*) dilakukan. Pada tanggal 30 Mei 2024, SDI Sultan Agung melakukan uji coba media papan pintar berbasis game. Siswa kelas II, dengan jumlah 23 siswa, kemudian mengikuti tahap implementasi. Untuk mengetahui seberapa praktis media papan pintar berbasis game yang digunakan. Hasil respon guru dan siswa diharapkan memenuhi standar yang sangat praktis untuk mengetahui seberapa praktis media papan pintar berbasis game.

Tabel 5 Hasil Data Responden

No	Keterangan	presentase	Kriteria
1.	Angket respon guru	89%	Sangat praktis
2.	Angket respon peserta didik	94%	Sangat praktis

Diagram berikut menunjukkan hasil penilaian guru dan siswa terhadap media papan pintar berbasis game:



Gambar 2. Hasil Angket Respon Guru Dan Peserta Didik

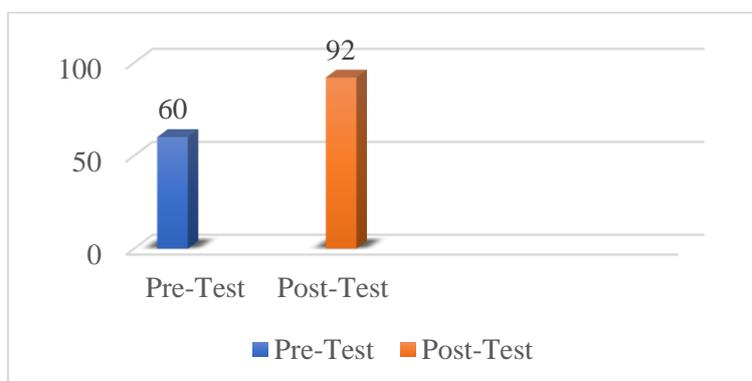
Menurut perhitungan, media papan pintar berbasis game menerima skor sebesar 49 dan persentase 89%, yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hasil tes pre- dan post-siswa digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif. Rumus N-Gain berguna untuk menghitung perhitungan pre-test dan post-test.

Tabel 6 hasil data tes peserta didik

No	Jumlah peserta didik	Mean			
		Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score	Kriteria
1.	23 peserta didik	60	92,17	0,83	Sangat efektif

Hasil evaluasi peserta didik terhadap media papan pintar berbasis game untuk meningkatkan kemampuan berhitung ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Kemampuan Berhitung

Menurut data di atas, pada pre-test peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 60. Peserta didik memperoleh peningkatan pada saat post-test, dengan rata-rata 92,17. Dapat disimpulkan bahwa media papan pintar adalah "sangat efektif" untuk digunakan di kegiatan pembelajaran, dengan skor N-Gain rata-rata 0,83, yang terbukti bahwa media papan pintar memenuhi kriteria "sangat efektif".

Hasil penelitian membuktikan media papan pintar berbasis game sangat ideal untuk digunakan saat proses belajar mengajar matematika guna meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas II pada pembelajaran matematika materi perkalian.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan pintar dianggap sangat efektif digunakan pada aktivitas proses belajar mengajar di kelas II SD. Hasil validasi ahli materi untuk media papan pintar mendapatkan presentase sebesar 94%. Penilaian ahli media untuk produk media papan pintar berbasis game mendapatkan presentase sebesar 94%. Penilaian ahli bahasa untuk produk media papan pintar berbasis game mendapatkan dengan presentase sebesar 88%. Produk media papan pintar berbasis game yang memenuhi kriteria dianggap "sangat valid" oleh para ahli.

Hasil uji kepraktisan dari produk media papan pintar berbasis game menunjukkan bahwa media sangat praktis. Media papan pintar berbasis game ini dikatakan "sangat praktis" dengan penilaian persentase 89% dari angket respons guru dan nilai presentase 94% dari angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba ini dapat dikatakan sangat efektif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media papan pintar berbasis game efektif guna meningkatkan kemampuan berhitung 23 siswa, dengan rata-rata nilai N-Gain 83%. Kelebihan media papan pintar berbasis game ini adalah mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan membantu siswa menghitung dan memahami perkalian. Sedangkan kekurangannya adalah media tidak dapat digunakan untuk menghitung perkalian jika angkanya lebih dari 10, dan ukuran media kurang besar untuk jumlah 23 siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Arman, Fajriah, N., & Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, Vol 1(No 1), 60–70.
- Bopo, G., Ngura, E. T., & Fono, Y. M. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI DENGAN MEDIA PAPAN PINTAR BERHITUNG PADA ANAK USIA 6-7 TAHUN*. 10, 468–480.
- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57–68. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.270>
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Midya Yuli Amreta, & Ani Safa'ah. (2021). Pengaruh Media PAPINKA terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>
- Romlah, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1(2), 72–77.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 1(1), 23–32.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(4), 890–902.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>
- Zuschaiya, D., Wari, E., Agustina, Y., & Lailiyah, S. (2021). Pengaruh kesiapan belajar dan kemampuan berhitung terhadap hasil belajar Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 517–528. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.517-528>