



Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK

(The Use Of Dakota visual aids for Improving The Results of studying in chapter GCD and LCM)

Silviana Maya Purwasih

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Ngagel Dadi IIIB/ 37, Surabaya, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Hasanuddin pada materi FPB dan KPK. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV-A dan kelas IV-B dimana kelas IV-A adalah kelas eksperimen sedangkan kelas IV-B adalah kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes sedangkan analisis data yang digunakan adalah *independent sample test*. Hasil analisis data berdasarkan bantuan SPSS 23.0 untuk $df = 46$ diperoleh $t_{hitung} (4,696) > t_{tabel} (2,013)$ dan nilai sig. $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dengan taraf signifikan 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Dakota meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Hasanuddin pada materi FPB dan KPK.

Kata kunci: dakon matematika, hasil belajar, FPB dan KPK.

Abstract: This research aims to determine the effect of using Dakota visual aids (Dakon Mathematics) in improving the result of studying mathematics in 4th grade students at MI Hasanuddin in chapter GCD and LCM. This research is a quasi-experimental study that using quantitative approachment. The sample used is IV-A class and IV-B class, where the IV-A class as an experimental class while an IV-B class as a control class. The techniques of masking data are tests and analysis of the data used are independent sample test. Based on the results of data analysis with the help of SPSS 23.0 for $df = 46$ found $t_{score} (4,696) > t_{table} (2,013)$ and sig. score $0,381 > \alpha = 0,05$, it means "there is the difference between the average score posttest experimental class and control class" was received with a significant level of 95%. It can be concluded that the using of Dakota's learning media can increase student result learning for 4th grade MI Hasanuddin in chapter GCD and LCM.

Keywords: dakon mathematics, learn result, GCD and LCM.

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa banyak faktor yang bisa mempengaruhinya, baik itu faktor *intern* maupun faktor *extern*. Faktor-faktor dari dalam (*intern*) terkait dengan keadaan jasmani, jenis kelamin dan psikologi siswa sebagai makhluk individu, sedangkan faktor dari luar (*extern*) dapat berupa pengaruh dari keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya (Riyani, 2012). Sebagai seorang tenaga pendidik maka sudah seharusnya guru mampu untuk

mengoptimalkan hal-hal dari lingkungan sekolah sehingga dapat menunjang pencapaian hasil belajar yang baik untuk semua siswa.

Pada sisi lainnya, guru juga diharapkan memiliki berbagai keterampilan yang dapat menunjang hasil belajar. sebagaimana yang disampaikan oleh Dolong (2016) mengenai 7 komponen pembelajaran yakni: (a) tujuan yang hendak dicapai, (b) subjek belajar (peserta didik), (c) guru, (d)

* Korespondensi Penulis. E-mail: smaya@unipasby.ac.id

konsep/ materi yang disampaikan, (e) pemilihan metode dan strategi yang akan e, (f) pemilihan media, dan (g) evaluasi. Oleh karenanya, keterampilan dalam memilih media yang tepat adalah salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran matematika memiliki ciri khusus diantaranya deduktif, konsisten, hierarkis, logis dan abstrak. Abstrak dalam segi pengungkapan fakta, penyampaian konsep serta prinsipnya. Sifat matematika sebagai suatu konsep yang abstrak ini menyebabkan matematika sulit untuk dipahami (Gatot, 2008). Abstraksi matematika perlu divisualisaasi agar siswa mudah memahami konsep matematika. Hal ini dapat dilakukan diantaranya dengan memaksimalkan keterampilan dalam menerapkan strategi belajar dengan pemilihan media belajar yang tepat.

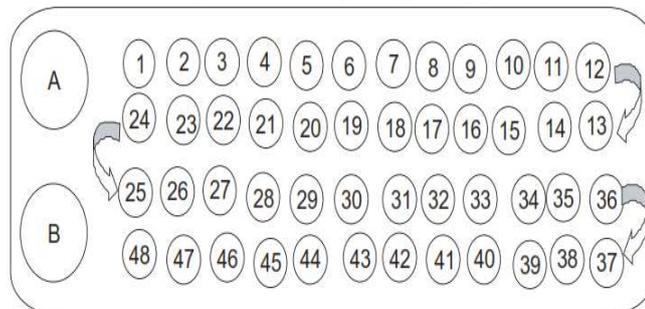
Di lain sisi, siswa kelas IV Sekolah Dasar juga berada pada tingkat perkembangan kognitif operasional konkret, yakni tahapan pada saat mereka mempelajari suatu konsep dengan memanipulasi objek konkret yang ada di sekitarnya. Sejalan dengan hal di atas, maka pemanfaatan media sangat diperlukan dalam menyajikan konsep matematika bagi siswa SD seperti yang disampaikan Prayitno & Faizah (2019) bahwa media pembelajaran dapat mewujudkan pengalaman belajar yang konkret. Menurut Heru (2018) penggunaan media pembelajaran yang menarik akan dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Sebagaimana yang dipaparkan Prayitno & Faizah (2019) keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih mendalam, jelas, dan utuh. Sehingga pemilihan penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi dan tujuan pembelajaran. Menurut Karimah, Rusdi, & Fachruddin (2017) bahwa penggunaan media merupakan cara yang digunakan untuk membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan, dan lebih bersifat interaktif.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa MI Hasanuddin mengalami kesulitan dalam memahami materi FPB dan KPK sehingga hasil belajar matematika pada materi ini masih tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan dan melihat beberapa pendapat terkait pentingnya media, maka peneliti menilai perlu media yang tepat untuk siswa di tingkat Sekolah Dasar yaitu penggunaan media Dakota yang dapat diterapkan di MI Hasanuddin sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK.

Desain Dakota yang digunakan pada penelitian ini merujuk pada pengembangan Media Dakonmatika oleh (Linguistika & Febriyana, 2011; Agustin, Tiurlina, & Wardana, 2016) dengan desain sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Dakon Matematika

Menurut Agustin, Tiurlina, & Wardana (2016) dalam penelitiannya menyatakan pada sistem permainan Dakon (congklak) terdapat beberapa konsep FPB dan KPK yang dapat dikembangkan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran. Pendapat yang sama juga disampaikan Nurhayati, Hawanti, & Irianto (2016) dalam penelitiannya, bahwa media permainan ini layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan respon guru sangat setuju dengan penggunaan media

dakon matematika pada materi FPB dan KPK.

Nataliya (2015) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung siswa efektif meningkat dengan memanfaatkan media permainan congklak/dakon. Sejalan dengan hal tersebut Ilma & Putri (2012) menyebutkan bahwa penggunaan alat peraga ini juga berdampak positif pada pemahaman konsep bilangan bulat khususnya pada materi pengurangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Hasanuddin Tebel, Gedangan-Sidoarjo pada bulan Juni – Oktober 2019. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV-A sebagai *Experimental class* yang akan diajar dengan memanfaatkan media Dakota dan Kelas IV-B sebagai *control class* yang akan diajar dengan tanpa

menggunakan media Dakota. Sebelum diberikan *treatment*, peneliti melakukan pengambilan data *pre-test* terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi FPB dan KPK.

Langkah berikutnya setelah pemberian *treatment* yang berbeda, maka peneliti dapat mengambil data *post-test*, hal ini dilakukan untuk melihat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah disampaikan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
EC (Kelas IV-A)	Y ₁	X ₁	Y ₂
CC (Kelas IV-B)	Y ₁	X ₂	Y ₂

Selanjutnya data hasil *post-test* kedua kelompok tersebut dianalisis untuk melihat adakah perbedaan pengaruh pemanfaatan Dakota dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data *post-test* yang diperoleh

kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan statistika inferensial uji-t (*independent sample test*).

HASIL PENELITIAN

Analisis data dilakukan untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar pada semua kelas yang sedang diteliti. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

a. Hasil *Pre-test*

Selain untuk melihat kedalaman pemahaman siswa terkait materi FPB dan KPK, *pre-test* ini juga digunakan untuk membandingkan kemampuan awal dari kedua kelas. Dengan membandingkan hasil

pre-test kedua kelas ini, peneliti dapat mengetahui kesetaraan kemampuan awal siswa pada setiap kelas. Berdasarkan *pre-test* yang telah dilakukan peneliti diketahui rata-rata nilai *pre-test* kelas IV-A sebesar 65,375, dan rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas IV-B tidak jauh berbeda yaitu 65.5, sehingga dapat disimpulkan kemampuan awal pada kedua kelas setara, sebagaimana yang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Deskripsi Statistika Hasil Pre-test Siswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperiment	24	54	77	65,38	6,965
Pre-Test Control	24	55	78	65,50	6,947
Valid N (listwise)	24				

b. Hasil *Post-Test*

Setelah proses pembelajaran berjalan dilakukan pengambilan data *post-test* hal ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*, baik yang menggunakan media pembelajaran Dakota pada kelas IV-A, maupun proses belajar pada kelas IV-B yang

tanpa menggunakan media pembelajaran Dakota. Kemudian nilai hasil belajar ini dibandingkan untuk melihat apakah nilai rata-rata siswa pada *experimental class* lebih unggul dibanding nilai rata-rata siswa pada *control class*. Berikut dipaparkan Tabel rata-rata *post-test* siswa dari kedua kelas.

Tabel 3. Deskripsi Statistika Post-Test Siswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperiment	24	70	88	81,25	5,144
Post-Test Control	24	67	85	74,58	4,680
Valid N (listwise)	24				

Analisis data untuk statistika inferensial yaitu terlebih dahulu perlu dilakukan dalam proses pengolahan data dengan menguji kenormalitasannya. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah data

penelitian yang didapat memiliki distribusi normal atau tidak. Pada Tabel 3 berikut dipaparkan hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-test Eksperiment</i>	,110	24	,200*	,953	24	,320
	<i>Post-test Eksperiment</i>	,100	24	,200*	,948	24	,244
	<i>Pre-Test Control</i>	,169	24	,075	,926	24	,081
	<i>Post-test Control</i>	,215	24	,006	,921	24	,062

Melalui *output* Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) pada uji shapiro-wilk untuk semua nilai *pre-test*-dan *post-test* pada *experimental class* dan *control class* didapat nilai sig. > $\alpha = 0,05$, sehingga dapat dikatakan data penelitian

tersebut memiliki distribusi yang normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians nilai *post-test* pada *eksperiment class* dan *control class* adalah sama. Pada Tabel 5 berikut dipaparkan hasil analisisnya.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data

		Levene			
		Statistic	df ₁	df ₂	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,781	1	46	,381
Siswa	Based on Median	,670	1	46	,417
	Based on Median and with adjusted df	,670	1	45,919	,417
	Based on trimmed mean	,713	1	46	,403

Berdasarkan hasil pada Tabel 5 dpada *output based on mean* didapatkan nilai signifikannya adalah 0.381. Hal ini berarti nilai $\text{sig.} = 0.381 > \alpha = 0,05$, dengan demikian dapat dikatakan varians data *post-test* yang diperoleh homogen.

Setelah diketahui bahwa data penelitian diperoleh dari populasi yang

memiliki distribusi normal dan varians data yang homogen, maka selanjutnya kita dapat melakukan analisis data penelitian dengan menggunakan *independent sample test*. Berikut adalah hasil analisis uji beda rata-rata hasil *post-test* pada *experimental class* dan *control class*

Tabel 6. Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post-Test Kelas Eksperimen	24	81,25	5,144	1,050
Siswa	Post-Test Kelas Kontrol	24	74,58	4,680	,955

Tabel 7. Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Std. Error Diff.	95% Confid. Inter. of the Diff. Lower Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,781	,381	4,696	46	,000	6,667	1,420	3,809	9,524
	Equal variances not assumed			4,696	45,596	,000	6,667	1,420	3,809	9,525

Pada Tabel 6 dapat dilihat rata-rata hasil *post-test* siswa pada *experimental class* sebesar 81,25, dan pada *control class* adalah 74,58. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat dikatakan terdapat selisih

rata-rata hasil *post-test* antara *experimental class* dengan *control class*. Selanjutnya untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan (nyata) atau tidak maka kita perlu

menginterpretasikan output *Independent sample Test*.

Pada Tabel 7 di atas, bagian output *Independent sample test*, diketahui $t_{hitung} = 4.696$ selanjutnya nilai t_{hitung} ini dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 2.013 sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar matematika pada *experimental class* dan *control class*. Pada Tabel 7 juga dapat dilihat nilai sig. (2-tailed) = $0.000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 yang menyatakan “tidak terdapat perbedaan rata-

rata nilai *post-test* pada *experimental class* dengan rata-rata nilai *post-test* pada *control class*” ditolak.

Dengan memperhatikan rata-rata nilai pada hasil *post-test* siswa di kedua kelas, dapat diketahui nilai rata-rata hasil *post-test* pada *experimental class* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil *post-test* pada *control class*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media Dakota mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa

PEMBAHASAN

Pemilihan media belajar yang sesuai, menjadi salah satu faktor yang penting mengingat pembelajaran matematika sendiri memiliki cakupan materi yang abstrak, khususnya bagi siswa SD yang tingkat perkembangannya kognitifnya masih membutuhkan hal-hal yang konkret agar lebih mudah memahami. Dalam memilih media yang akan digunakan maka perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Pemilihan media Dakota dirasa sesuai dengan tujuan pembelajaran materi FPB dan KPK sebagaimana sebelumnya telah disampaikan oleh Agustin, Tiurlina, & Wardana (2016) dalam penelitiannya, bahwa dalam permainan dakon dapat diterapkan konsep FPB dan KPK. Memperhatikan kebutuhan kognitif siswa SD yang lebih mudah memahami hal-hal konkret, serta kebutuhan mereka akan dunia bermain, maka media Dakota ini juga dirasa dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu, dari segi biaya dan ketersediaan bahan, media ini juga cukup terjangkau dan mudah dibuat.

Melalui analisis data hasil penelitian dapat diketahui bahwa data yang digunakan berdistribusi normal dan berasal dari kemampuan siswa yang setara (homogen), sehingga analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan *independent sample test*. Hasil penelitian ini juga diketahui bahwa terdapat selisih rata-rata pada nilai *post-test* kedua kelas setelah proses

pembelajaran berlangsung yaitu sebesar 6,667. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada kedua kelas setelah diberikan *treatment*. Uji analisis statistik inferensial diperoleh bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} , dan nilai sig.(2-tailed) kurang dari 5%. Sehingga dengan demikian H_0 ditolak, dan H_a yang menyatakan terdapat perbedaan nilai rata-rata pada *experimental class* dengan *control class*, diterima. Memperhatikan nilai rata-rata pada hasil penelitian, yakni 81,25 untuk *experimental class* dan 74,58 untuk *control class*, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media dakota pada materi FPB dan KPK ini mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilma & Putri (2012) yang sebelumnya telah menerapkan media Dakon Matematika ini pada materi Bilangan Bulat khususnya pada materi pengurangan, dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswanya pada materi tersebut.

Dalam rangka meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar maka guru perlu menggunakan media sebagai salah satu strategi pembelajaran. Siregar, Solfitri, & Roza (2018) dalam penelitiannya menyebutkan congklak sebagai salah satu

permainan tradisional yang dapat menjadi media pembelajaran matematika untuk pengenalan konsep penjumlahan, pengurangan pada siswa kelas 1, dan pengenalan konsep perkalian dan pembagian pada siswa kelas 2.

Adapun temuan yang peneliti dapatkan adalah saat proses pembelajaran berlangsung, siswa pada *Experimental Class* cenderung lebih antusias menyimak

pelajaran dibandingkan dengan siswa pada *Control Class*. Dengan adanya alat peraga ini, siswa tampak lebih aktif dan termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Bruner bahwa sebaiknya dalam memahami suatu konsep matematika peserta didik diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda di sekitarnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu dari analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Hasanuddin Sidoarjo, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Hasanuddin Tebel, Gedangan-Sidoarjo pada materi FPB dan KPK.

Adapun saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini yaitu dengan melihat antusiasme siswa pada saat penggunaan media Dakota ini, perlu keberlanjutan penggunaan media Dakota ini untuk kedepannya pada materi FPB dan KPK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya penelitian ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada: (1) Kepala MI Hasanuddin Tebel, Gedangan-Sidoarjo yang telah memberikan

ijin melakukan penelitian, (2) LPPM Universitas PGRI Adi Buana yang telah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. R., Tiurlina, & Wardana, D. (2016). Media Pemahaman Konsep KPK dan FPB bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Analisis Permainan Congklak. *Kalimaya*, 4(2).
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik analisis dalam komponen pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>.
- Gatot, M. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Heru. (2018). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-14. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.12003>
- Ilma, R., & Putri, I. (2012). Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 100-112. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i2.2642>.
- Karimah, A.A., Rusdi, & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software

- Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1), 9-13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>.
- Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119-128. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Linguistika, Y., & Febriyana, I. (2011). Permainan Dakonmatika Sebagai Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 557-570.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>.
- Nurhayati, K. A., Hawanti, S., & Irianto, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Congklak Matematika Untuk Mengefektifkan Penyampaian Materi KPK Dan FPB Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–39. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.940>
- Prayitno, S. H., & Faizah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Union : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3), 317–327. <http://dx.doi.org/10.30738/union.v7i3.5935>
- Riyani, Y. (2012). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal EKSOS*, 8(1), 19-25.
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan