

**ARTICLE HISTORY**

Received 04/10/2024

Accepted 15/10/2024

Published 18/10/2024

**CORRESPONDING AUTHOR**

Nama: Mega Pustika

Email: [megapustika@gmail.com](mailto:megapustika@gmail.com)

**KEYWORDS:** Hasil Belajar, Metode Jarimatika, Media Game Quizizz

**How to cite:** Pustika, M., Rois, M. (2024). Penggunaan Metode Jarimatika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perkalian di Kelas IV SDN.152/III Batang Sangir. *Indonesian Journal of Integrated Science and Learning*, 2(1): 40-48.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA)

## Penggunaan Metode Jarimatika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Perkalian di Kelas IV SDN.152/III Batang Sangir

Mega Pustika<sup>1</sup>, Mulza Rois<sup>2</sup>

<sup>1), 2)</sup> Program Studi PGSD, FKIP Universitas Terbuka

### ABSTRAK

**Results** – Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode jarimatika dan media permainan Quizizz pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Ada empat fase untuk setiap siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus penelitian menggunakan metode tes untuk mengumpulkan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pra siklus siswa yang tuntas hanya 33,33% meningkat menjadi 50% pada siklus 1 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi jarimatika yang dibantu oleh media game Quizizz telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

### ABSTRACT

**Results** – The aim of this research is to find out whether the use of the Jarimatika method and the Quizizz game media in multiplication material can improve student learning outcomes. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out over two cycles. There are four phases to each cycle: planning, action, observation, and reflection. In each research cycle, a test method is used to collect data through observation and documentation. The results showed that only 33.33% of students completed the pre-cycle cycle, increasing to 50% in cycle 1 and in cycle II it increased again to 83.33%. This shows that the mathematics strategy assisted by the Quizizz game media has succeeded in improving student learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Matematika adalah satu dari mata pelajaran yang diberikan disetiap tingkatan sekolah. Pelajaran matematika merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik sebelum mempelajari bahan ajar sains. Namun demikian banyak yang berpendapat bahwa materi Matematika adalah subjek yang paling susah, menakutkan, membosankan dan tidak menyenangkan (Afriani et al., 2019; Robby et al., 2023). Lasmawan (2017) menjelaskan bahwa kegiatan pendidikan harus didasarkan pada pengembangan life skills (pendidikan keterampilan). Pendidikan adalah proses transformasi pengetahuan menuju ke arah perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi manusia (Fauziah et al., 2021).

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mengenai standar isi mata pelajaran Matematika SD/MI, tujuan pembelajaran matematika di SD adalah untuk melatih cara berpikir dan bernalar untuk menarik kesimpulan, mengembangkan kegiatan kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan, mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan kemampuan seseorang untuk menyampaikan informasi atau gagasan. Dimulai di SD, semua siswa harus diajarkan matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta berkolaborasi.

Secara umum proses pembelajaran disekolah berlangsung dengan cukup baik, dengan penggunaan media dan metode pengajaran yang belum optimal. Sangat diperlukan variasi media dan metode pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat meningkat mutunya. Untuk membantu meningkatkan mutu proses belajar mengajar khususnya dalam bidang matematika antara lain dengan memberikan variasi media dan metode pembelajaran (Husna, 2018; Novitasari, 2016). Sehingga minat belajar siswa dapat ditingkatkan terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit. Kesan ini dapat dikurangi dengan memberikan variasi media dan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa (Himmah et al., 2021).

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh metode pengajaran yang baik, media pembelajaran yang mendukung serta suasana proses belajar yang kondusif (Jaya et al., 2020; Nugraha, 2018). Keterampilan pendidik dalam menumbuhkan motivasi peserta didik juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan tersebut (Husna, 2018).

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian ((Mujtahidin et al., 2024; Romlah et al., 2016). Kemampuan berhitung merupakan kecakapan untuk menyelesaikan perhitungan dengan bilangan. Banyak dijumpai kesalahan hitung yang dilakukan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hal ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Himmah et al., 2021).

Metode berhitung dengan jarimatika adalah metode pembelajaran alternatif untuk mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan dan perkalian untuk anak-anak sekolah dasar. Diharapkan dengan metode ini, anak-anak menyukai pelajaran tentang operasi dasar jarimatika khususnya perkalian, dengan cara belajar sambil bermain. Sosialisasi metode ini

diperlukan untuk memberikan metode alternatif bagi siswa-siswa sekolah dasar, sehingga pelajaran matematika dapat diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Metode jarimatika ini tidak menghilangkan konsep operasi matematis, tetapi proses berhitung dapat diupayakan lebih mudah dan cepat. Metode ini mungkin bersifat primitif, akan tetapi metode ini juga cukup menarik, praktis, sederhana dan ekonomis. Karena hanya menggunakan sepuluh jari tangan kita (Husna, 2018).

Perkalian dasar merupakan suatu keterampilan berhitung dituntut dari siswa SD, dan diwajibkan siswanya untuk menghafalkannya. Ini karena perkalian dasar selalu digunakan di pendidikan tinggi. Karena mata pelajaran matematika selalu berkesinambungan, anak yang belum menguasai perkalian dasar di kelas bawah akan menjadi kendala di kelas selanjutnya. Peserta didik Kelas IV SDN.152/III Batang Sangir rata-rata belum paham perkalian dasar. Hal ini disebabkan mereka kurang mampu dengan metode menghafal dan juga kurangnya pemahaman siswa karena guru menyampaikan tidak menggunakan media.

Hasil ulangan harian pada materi perkalian pada 18 siswa, mereka hanya 33,33% (6 orang siswa) yang mencapai KKM dan 66,67%(12 orang siswa) tidak tuntas atau tidak mencapai KKM. Ketika belajar guru telah menerangkan tentang perkalian, tertulis di papan tulis, memberikan contoh, bahkan memberikan soal. Siswa juga telah diberikan kesempatan untuk bertanya ketika guru mengajar namun sangat sedikit yang melakukannya. Hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar ketika dia kembali dan siswa ini memang mahir di kelasnya. Selain itu, hasil rata-rata pada tes perkalian rendah. Penggambaran masalah tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan instruktur melakukan penyegaran dalam strategi pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Mengubah pola pembelajaran lama dengan pembelajaran baru yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa, seperti penerapan metode pembelajaran yang menggunakan metode cepat, seperti metode jarimatika, dan bantuan media, dalam hal ini media yang digunakan, merupakan salah satu inovasi dalam metode pembelajaran. yang coba ditawarkan. adalah permainan skor teka-teki.

Dari permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini dapat dicari solusi berupa metode yakni jarimatika. (Al Musthafa & Mandailina, 2018) yang menggunakan metode jarimatika dalam pembelajaran berhitung, dimana hasil penelitiannya telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasilnya, peneliti juga termotivasi untuk mengadopsi solusi yang sama, yaitu metode jarimatika untuk pembelajaran perkalian siswa kelas IV SD. Jarimatika adalah metode untuk mengajarkan anak kemampuan berhitung dengan menggunakan jari tangan untuk berhitung. Jarimatika adalah metoda perkalian dasar yang dianggap sederhana karena siswa hanya membutuhkan kemampuan memainkan jari-jarinya tanpa harus menghafal apapun.

Penggunaan metode jarimatika yang akan dilakukan agar lebih menarik perhatian siswa, maka peneliti menggunakan media pembelajaran. Jadi media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif. Melalui media game Quizizz saat penilaian diharapkan siswa lebih tertarik dan bersamangat karena bentuk penilaiannya menantang dan tidak seperti biasanya. Maka tujuan dari PTK ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian di Kelas IV SDN.152/III Batang Sangir menggunakan metode jarimatika melalui media Game Quizizz”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN.152/III Batang Sangir yang berjumlah 18 siswa. Temuan penelitian ini meliputi: 1) informasi yang diperoleh dari angket siswa, observasi hasil belajar matematika yang dilakukan peneliti, dan observasi yang dilakukan peneliti bersama guru kelas IV; 2) informasi yang dikumpulkan dari hasil belajar siswa dimungkinkan oleh tes yang dilakukan selama proses perkalian dan pembagian.

Selama dan setelah pengumpulan data, penelitian ini akan melakukan analisis data. Dengan membandingkan hasil pengumpulan data guru dan siswa, dilakukan analisis data. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dipakai untuk memeriksa data yang dikumpulkan selama penelitian. Model data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam (Basrowi, 2018) Langkah pertama dalam analisis data adalah melalui proses pengumpulan data hingga terkumpul seluruhnya. Informasi tersebut kemudian disajikan dan disimpulkan setelah materi direduksi berdasarkan permasalahan yang dipelajari. Sampai pengumpulan data, langkah analisis diulang.

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan data yang sudah direduksi, baik perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Analisis data dilakukan secara terpisah. Ini memungkinkan Anda untuk menemukan informasi spesifik dan fokus pada berbagai informasi yang membantu dan menghalangi pembelajaran. sehingga pengembangan dan perbaikan berbagai defect bisa dilaksanakan secara tepat di area yang bersangkutan. Hasil penelitian berupa angka dan angka, dan pengolahan data menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif ini dilakukan terhadap hasil belajar siswa. Informasi yang diperoleh secara kualitatif diolah dengan menggunakan metode kuantitatif. Analisis data kuantitatif dapat berupa angka, huruf atau persentase, seperti pada gambar oleh (Kunandar, 2013) dengan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Persentase

F = Frekuensi responden N= Jumlah responden

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Prasiklus

Sebelum melaksanakan penelitian perbaikan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi kepada guru kelas untuk mendeteksi persoalan yang ada ketika PBM Matematika pada materi perkalian siswa Kelas IV SDN.152/III Batang Sangir. Observasi dilakukan dengan memperhatikan dan temuan awal hasil belajar siswa pada materi Perkalian dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Persentase Prasiklus

NO	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase	Keterangan
1	Tuntas	6 Orang	392	33,33 %	Nilai > 65
2	Belum tuntas	12 Orang	660	66,67 %	Nilai < 65
	Jumlah	18 Orang	1052	100%	

Sumber: Data Primer Peneliti Tahun 2024

## b. Siklus I

## 1) Perencanaan

Langkah pertama dalam kegiatan ini adalah membuat RPP. Kemudian membuat lembaran observasi guru dan siswa. Berikutnya mempersiapkan media pembelajaran.

## 2) Tindakan

Melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan merupakan tujuan dari kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini. Berikut langkah-langkah pembelajaran pada siklus I:

## a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan dengan menyapa siswa dan menanyakan kehadiran siswa dilanjutkan dengan pembacaan do'a sebelum pembelajaran dimulai, menerangkan tujuan pembelajaran, menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya, guru menjelaskan manfaat dari materi pelajaran

## b) Kegiatan inti

Memberikan motivasi pada siswa dalam pelaksanaan metode Jarimatika berbantu media dalam siklus 1 menggunakan media buku- buku siswa, guru menampilkan video pembelajaran menggunakan jarimatika melalui infocus, guru mempraktekkan memberikan penguatan menggunakan jarimatika pada materi perkalian, guru meminta siswa mempraktekkan dan mencoba sendiri, guru memberikan tugas melalui *game Quizizz*.

## c) Kegiatan akhir

Menyimpulkan pembelajaran yang sudah berlangsung, menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

## (1) Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menghitung perkalian berulang dan bersusun dengan menerapkan metode jarimatika dengan berbantu media pada siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai hasil tes siswa siklus I

No	Aspek ketuntasan	Jumlah siswa	persentase	Nilai tertinggi	Nilai terendah
1	Tuntas	9	50%	90	40
2	Belum tuntas	9	50%		

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1, ada peningkatan presentase ketuntasan siswa dari prasiklus dimana angka rerata siswa meningkat sebanyak 2,8 dari nilai rata-rata pra siklus, dan persentasenya naik sebesar 16,67 %.

## (2) Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru menunjukkan kategori cukup. Diketahui ada kategori penyampaian yang kurang sesuai dengan RPP yang disampaikan, dalam hal ini kurang melakukan apersepsi dengan baik, tidak menanyakan pembelajaran terdahulu terhadap siswa, Dan juga tidak menyampaikan manfaat dari pembelajaran yang akan disampaikan.

## (3) Refleksi

Koreksi refleksi pada pemeriksaan informasi siswa yang mendapat skor 65 atau lebih diperluas jumlahnya menjadi 8 orang dengan tingkat pemenuhan 40%, ini belum mencapai puncak gaya lama, sehingga para ilmuwan harus lebih

mengembangkan pembelajaran pada siklus berikutnya. Sementara dari lembar observasi yg dilakukan oleh teman sejawat mendapatkan saran agar peneliti melakukan apersepsi yang artinya menanyakan materi yang terdahulu dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari, dan juga peneliti belum menyampaikan manfaat dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, Intonasi suara agak di kurangi kecepatannya, dan juga menuliskan contoh perkaliandipapan tulis supaya di perbesar tulisannya.

### c. Siklus II

#### 1) Perencanaan

Peneliti memberikan penambahan apresiasi pada kegiatan pendahuluan, Intonasi suara, memperbesar tulisan di papan tulis,

#### 2) Tindakan

##### a) Kegiatan awal

Menyapa siswa, menanyakan kehadiran siswa, memulai pembelajaran dengan pembacaan do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa, Menyampaikan tujuan pembelajaran, Diskusi tentang materi yang sudah dipelajari pada siklus 1 yaitu tentang perkalian bersusun dan perkalian berulang.

##### b) Kegiatan Inti

Mernbagikan siswa dalam beberapa kelompok, Menjelaskan kepada siswa konsep perkalian dengan menggunakan metode jarimatika melalui video pembelajaran, Guru mempraktekkan memberikan penguatan menggunakan jarimatika dan memberikan contoh perkalian berulang dan perkalian bersusun, Menjawab pertanyaan dari siswa, Guru memberikan tugas kepada siswa melalui *game Quizizz*.

##### c) Kegiatan penutup

Memberikan kesimpulan pembelajaran, Menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.

Berdasarkan hasil tes siswa pada siklus II diperoleh nilai siswa dibawah ini:

Table 3. Hasil tes siswa Siklus II

No	Aspek ketuntasan	Jumlah siswa	Persentase	Nilai tertinggi	Nilai terendah
1	Tuntas	16	83,3%	100	60
2	Belum tuntas	3	26,7%		

Sumber : Data Primer Peneliti Tahun 2024

#### (1) Observasi

Menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, observasi dilakukan terhadap aktivitas guru yang sedang berlangsung selama pelaksanaan siklus II. menurut pengamatam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Segala aspek yang tercantum didalam RPP pembelajaran dilaksanakan dengan baik dengan memperhatikan intonasi suara, penyampaian apersepsi dan penyampaian manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dapat dimengerti siswa dan anak-anak senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan metode jarimatika berbantu media dalam materi perkalian.

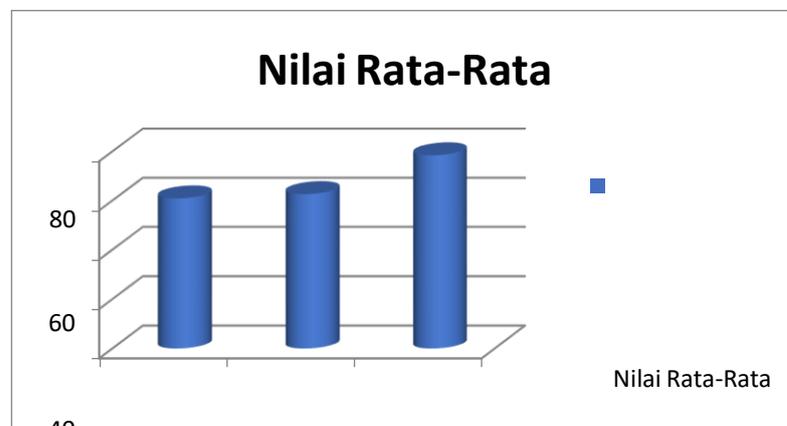
## (2) Refleksi

Menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, observasi dilakukan terhadap aktivitas guru yang sedang berlangsung selama pelaksanaan siklus II. Aspek yang dinilai mendapat tanda (v) dari pengamatan.

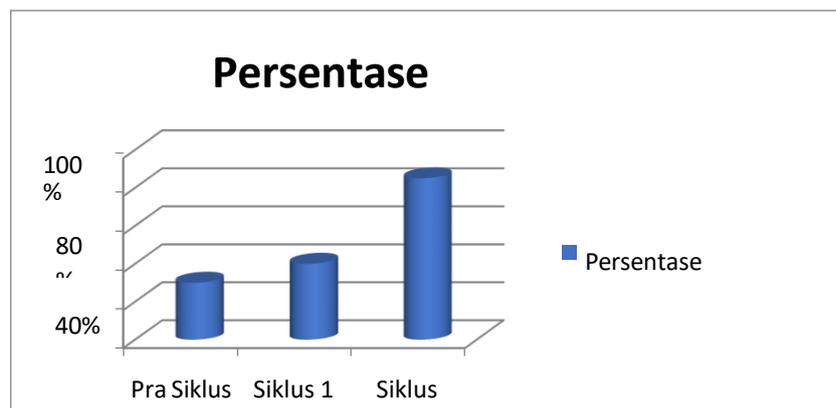
**PEMBAHASAN**

Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran dianggap tuntas jika siswa klasikal yang mendapat nilai di atas KKM mencapai 80%. Berdasarkan data yang terkumpul, siklus belajar mengalami peningkatan dari 33,33 persen pada pra siklus menjadi 50 persen pada siklus I dan 83,33 persen pada siklus II.

Dalam hal ini, peneliti berusaha untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa adalah 58,4, pada siklus pertama 61,2, dan pada siklus kedua 79,88. Sehingga pemanfaatan strategi Jarimatika dengan bantuan media permainan *Quizizz* pada materi duplikasi dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN.152/III Batang Sangir dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai rata-rata siswa



Gambar 2. Presentase ketuntasan

Grafik diatas menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan strategi jarimatika menggunakan media *quizziz* sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang diajarkan karena siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal itu terlihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus 1 dan siklus 2. Selain itu peningkatan rata-rata nilai siswa pun sangat jauh meningkat seperti pada siklus 2. Oleh karena itu

penerapan strategi jarimatika menggunakan media *quizziz* sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV di SDN.152/III Batang Sangir.

## KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Penerapan metode jarimatika berbentuk media permainan Kuis dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas IV di SDN.152/III Batang Sangir Tahun Pelajaran 2024 dimana terjadi peningkatan setelah penerapan strategi jarimatika dibantu dengan media permainan *Quizizz* yang di duplikasi. materi pada setiap siklus, khususnya pada tahap pra siklus siswa yang selesai hanya 33,33% meningkat menjadi setengah pada siklus 1 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi jarimatika yang dibantu oleh media game *Quizizz* telah berhasil meningkatkan tingkat pemenuhan siswa hingga setengahnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., Fardila, A., & Septian, G. D. (2019). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 02(05).
- Al Musthafa, S., & Mandailina, V. (2018). Meningkatkan kemampuan Berhitung siswa SD Menggunakan metode Jarimatika. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 1(1), 30–33.
- Basrowi. (2018). *Metode Pengumpulan Data*. PT. Graha Mandiri.
- Fauziah, N., Munsyifah, A., & Purwanto, M. R. (2021). Evaluasi Kurikulum Pendidikan Inklusi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Yogyakarta. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 3(1), 662–670. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol3.iss1.art9>
- 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>
- Husna, A. (2018). Pelatihan Penggunaan Metode Jarimatika Untuk Menanamkan Konsep Cara Mudah Menghitung Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar Rw. 01 KELURAHAN KIBING. *MINDA BAHARU*, 1(1). <https://doi.org/10.33373/jmb.v1i1.1169>
- Jaya, H. N., Idhayani, N., & Nasir. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Kunandar. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Lasmawan. (2017). *Pendidikan Untuk Anak SD*. Graha Mandiri.

- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal Jurnal: Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 4(3).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *TARBAWI: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01).
- Robby, R. R., Qomarudin, M. N. H., Akabarita, R., Ananingtyas, R. S. A., Naharin, S. N., & Durrofiq, I. (2023). Pelatihan Metode Berhitung Cepat Matematika Untuk Siswa SD Di Daerah Lereng Gunung Kelud Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 124–128. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i1.168>
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain SEMPOA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2).
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Pendidikan Nasional di Indonesia