



Manfaat Aplikasi Toon Math dalam Meningkatkan Kemampuan Numerik pada Siswa Sekolah Dasar

Santika Dwi Salma¹, Cahyo Hasanuddin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI, Bojonegoro, Indonesia

dwsalma10@gmail.com

abstrak— Kemampuan numerik adalah komponen urgen dalam pembelajaran di sekolah dasar, akan tetapi banyak siswa yang masih sulit memahami dikarenakan pendekatan kurang menarik. Untuk itu, Toon Math hadir sebagai solusi, yaitu media pembelajaran berbasis game edukatif yang menggabungkan unsur petualangan bertema halloween dengan soal-soal matematika dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji secara sistematis manfaat aplikasi Toon Math dalam meningkatkan kompetensi numerik pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang diterapkan adalah Systematic Literature Review (SLR). Data yang dimanfaatkan berupa data sekunder. Teknik pengambilan data dengan dua metode yaitu simak dan catat. Teknik validasi dilakukan melalui teknik triangulasi teori. Hasil kajian menunjukkan bahwa Toon Math memberikan lima kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi diantaranya, 1). Toon Math mampu meningkatkan penguasaan konsep dasar matematika, 2). Meningkatkan fokus sekaligus ketelitian, 3). Membuat belajar menjadi menyenangkan, 4). Mendorong konsistensi latihan numerik, dan 5). Melatih kemampuan problem solving. Dengan demikian, Toon Math menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Kata kunci— Siswa sekolah dasar, kemampuan numerik, aplikasi toon math

Abstract— Numerical skills are an urgent component of learning in elementary school, but many students still find it difficult to understand due to uninteresting approaches. Toon Math comes as a solution, an educational game-based learning media that combines elements of halloween-themed adventure with basic math problems. The purpose of this study is to systematically review the benefits of Toon Math application in improving numerical competence in elementary school students. The research method applied is Systematic Literature Review (SLR). The data utilized is secondary data. The data collection technique used two methods, namely listening and recording. The validation technique was done through theoretical triangulation technique. The results of the study show that Toon Math provides five positive contributions to competency improvement including, 1). Toon Math is able to improve mastery of basic math concepts, 2). Increase focus as well as accuracy, 3). Make learning fun, 4). Encourage consistency of numerical practice, and 5). Train problem solving skills. Thus, Toon Math is an effective interactive learning media for elementary school students.

Keywords— Primary school students, numerical skills, toon math app

PENDAHULUAN

Salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan dasar adalah siswa yang memegang peran sebagai subjek utama dalam proses belajar. Menurut Marsetyaningsih (2014) siswa sekolah dasar dapat dipahami sebagai anak-anak yang menuntut ilmu di sekolah dasar atau sederajat. Mereka berada di rentang usia 6 hingga 12 tahun (Nelwan dkk, 2020). Pada usia ini anak-anak mengalami perkembangan yang signifikan dan mempunyai berbagai karakteristik tertentu sesuai tahap perkembangannya (Suharyanto dalam Silalahi, 2021).

Karakteristik setiap siswa bervariasi, meliputi perbedaan kecerdasan, keterampilan kognitif dan bahasa, serta perkembangan psikologis dan fisik (Septianti & Afiani, 2020). Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar juga berbeda antara tingkat rendah dan tingkat tinggi (Mustadi, 2020). Siswa tingkat rendah bereaksi dengan lambat, senang bermain, dan kemampuan berpikir yang terbatas, sedangkan siswa tingkat tinggi bereaksi dengan cepat serta kemampuan berpikir dan konsentrasi yang lebih baik (Ibda, 2022). Dari sudut pandang para ahli tersebut, dapat dirangkum bahwa perbedaan karakteristik setiap siswa sekolah dasar beragam, keragaman tersebut juga terlihat pada karakteristik siswa tingkat rendah dan tingkat tinggi, sehingga dapat mempengaruhi pemrosesan informasi yang diperoleh, bersosialisasi serta mengembangkan kompetensi akademis dan nonakademis.

Dalam proses pembelajaran, perbedaan karakteristik siswa bisa menjadi tantangan yang harus dihadapi. Hal ini dipertegas oleh pendapat Rahayu (2022) yaitu kondisi yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri dapat menjadi faktor internal yang membuat kesulitan dalam belajar, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Kemudian, dijabarkan lebih luas oleh Mudli'ah dkk., (2023) faktor internal itu adalah antusiasme belajar, keterampilan linguistik yang rendah, dan kemampuan matematis yang lemah. Tak hanya itu, strategi pembelajaran yang monoton menjadikan siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Budyartati dkk., 2016).

Kemampuan matematis terdiri dari berbagai komponen, termasuk kemampuan berhitung yang didalamnya mengandung kemampuan numerik. Kemampuan numerik merupakan bentuk kompetensi yang memuat perhitungan angk-angka serta memanipulasi simbol dan lambang (Gutom dalam Achdiyat & Utomo, 2018). Pendapat tersebut didukung pernyataan Slameto dalam Amerta dan Safa'ah (2017) bahwa kemampuan numerik meliputi kemampuan dasar mengenai angka, berhitung logis, serta kemampuan aljabar. Sementara menurut Cahya dkk., (2020) yaitu kemampuan berhitung dengan cermat dan cepat. Jadi, dapat ditarik kesimpulan secara sederhana bahwa kemampuan numerik merupakan potensi individu dalam mengoperasikan angka dengan cermat dan cepat guna mendapat pemecah masalah yang tepat.

Lebih lanjut ada tiga aspek utama yang mempengaruhi kemampuan numerik yang baik yaitu keterampilan berhitung secara akurat, memahami relasi angka, serta mampu melakukan operasi aritmatika dengan efektif (Purpura dalam Rahmah dkk., 2023). Dijelaskan lebih lanjut oleh beberapa ahli seperti Yustaningrum dalam Lusiana dkk., (2025) yang mengatakan bahwa kriteria kemampuan numerik meliputi kecakapan penggunaan angka dan simbol, menelaah informasi, dan menginterpretasikan hasil analisis dalam bentuk tabel, grafik, dan bagan. Tak hanya

itu, Halizah dan Napfiah (2024) juga menyebut bahwa indikator kemampuan numerik mencakup kecakapan mengubah soal cerita menjadi bentuk matematika serta berpikir logis dan sistematis dalam penyelesaian soal. Pemaparan berbagai gagasan mengenai indikator kemampuan numerik dapat membantu mengukur kemampuan siswa, sehingga dapat menganalisis permasalahan numerik yang terjadi.

Permasalahan tersebut merupakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep numerik. Dari hasil penelitian Lestari dan Zainudin (2022) menunjukkan bahwa permasalahan itu diantaranya berpikir sistematis dan logis, penentuan konsep, penggunaan rumus, pemahaman simbol, dan strategi penyelesaian soal cerita. Sesuai dengan perspektif Zaini dan Sutirna (2021) yang menyatakan siswa masih keliru dalam perhitungan dasar serta kesulitan menentukan strategi pemecahan soal. Temuan Ayunda dan Febriandi (2023) juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis informasi dari tabel, grafik, dan bagan masih lemah.

Kondisi ini mencerminkan perlunya pendekatan pembelajaran yang sanggup menarik antusiasme siswa juga menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Pemanfaatan teknologi digital salah satunya aplikasi game online bisa menjadi solusi. Game online diperkirakan bisa menjadi alat pembelajaran inovatif dan efektif, sebab tak hanya mengajak siswa untuk terlibat aktif tetapi juga mengembangkan kecakapan kritis (Aisyah dkk., 2023). Toon Math adalah sebuah game edukatif berbasis digital yang menggabungkan unsur petualangan dengan soal matematika dasar secara interaktif. Aplikasi ini memberikan soal dalam bentuk rintangan visual yang interaktif disertai dengan sistem skor dan level. Toon Math dilengkapi berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran matematika secara interaktif, efektif dan menarik.

Fitur-fitur Toon Math meliputi adanya soal matematika dasar yang bisa disetting level kesulitannya, tantangan waktu, serta sistem skor. Selain itu, aplikasi ini juga disajikan dengan desain tampilan visual yang penuh warna, mulus dan menarik. Kemudian ada pilihan karakter sangat banyak, contohnya adalah karakter kucing, lalu ada juga gajah, katak, jerapah, rubah dan lain-lain. Akan tetapi, kunci karakter harus dibuka dahulu dengan cara meningkatkan perbaikan karakter. Banyaknya karakter ini bisa mendorong siswa untuk semangat memainkan dan secara tidak langsung mereka akan melewati banyak soal matematika. Game ini pun bisa dimainkan dengan mode tanpa internet, jadi bisa dimainkan di mana saja. Dengan adanya fitur-fitur tersebut menjadikan Toon Math berpotensi dalam meningkatkan kemampuan numerik siswa sekolah dasar melalui pembelajaran langsung yang interaktif dan mengasyikkan.

Oleh sebab itu penelitian ini penting dilakukan mengingat perlunya pembaharuan dalam metode pembelajaran yang relevan dengan era sekarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih jauh manfaat dan efektivitas penggunaan aplikasi Toon Math sebagai solusi atas permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam upaya meningkatkan kompetensi numerik pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Systematic Literature Review atau biasanya disebut SLR. Penelitian SLR adalah suatu teknik untuk menilai, meneliti, dan menginterpretasikan segala potensi terkait topik yang dipilih untuk menjawab pertanyaan spesifik (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data pada penelitian ini berupa data sekunder. Data sekunder dapat berbentuk artikel dari jurnal nasional dan buku referensi (Umaroh dan Hasanudin, 2024). Data sekunder yang diaplikasikan di dalam penelitian ini dalam bentuk unit bahasa berbeda yaitu kata, frasa, klausa, atau kalimat yang diambil dari beberapa sumber seperti buku dan jurnal yang terbit secara nasional.

Teknik pengumpulan data memanfaatkan metode simak dan catat. Metode simak yaitu suatu teknik yang diterapkan dengan cara menyimak gagasan dalam literatur guna mendapatkan data (Reswati, 2023). Kemudian teknik catat adalah suatu teknik pencatatan data yang mendukung penelitian (Mahsun dalam Astuti & Pindi, 2019). Jadi, metode simak dan catat adalah metode dalam penelitian yang dilakukan dengan cara menyimak gagasan seseorang dalam literatur dilanjutkan mencatat data-data yang mendukung penelitian. Pada penelitian ini metode simak diterapkan dengan membaca, mencermati serta memahami gagasan dari jurnal atau buku. Sementara metode catat diterapkan dengan cara mencatat hasil dari menyimak jurnal atau buku kemudian diorganisir supaya lebih relevan dengan penelitian.

Pengujian kevalidan data melalui pendekatan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik meningkatkan mutu dan integritas dengan menggabungkan data untuk memverifikasi keakuratan informasi dalam penelitian (Puspita & Hasanudin, 2024). Pada penelitian ini jenis triangulasi yang diterapkan adalah triangulasi teori. Teori dari hasil kajian atau pendapat pakar digunakan uji keabsahan atas argumen atau konsep yang sedang dipaparkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil menelaah artikel-artikel di jurnal nasional, belum teridentifikasi penelitian yang secara eksplisit mengkaji Toon Math. Namun, beberapa jurnal mengkaji mengenai keefektifan media pembelajaran dengan memanfaatkan game online dalam meningkatkan keterampilan numerik, yang secara mendasar sesuai dengan fitur yang disajikan oleh aplikasi Toon Math. Oleh karena itu, Toon Math memiliki kapasitas yang bisa meningkatkan kemampuan numerik siswa. Berikut ini beragam manfaat aplikasi Toon Math dalam meningkatkan kemampuan numerik pada siswa sekolah dasar diantaranya:

1. Meningkatkan Penguasaan Konsep Dasar Matematika

Toon Math menyediakan latihan matematika dasar. Soal yang disajikan meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Apabila game ini dimainkan dengan konsisten, akan berdampak positif untuk kemampuan berhitung anak. Ini memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat konsep numerik dasar dengan cara yang asyik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Paulina dkk., (2023) menunjukkan bahwa penguasaan konsep matematika pada siswa dapat dioptimalkan dengan penerapan Game Based Learning. Tak hanya itu, Piaget dalam teori perkembangan menyebut bahwa anak

usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep matematika jika disajikan secara visual, interaktif, dan bermakna. Aplikasi Toon Math mengatasi unsur ini dengan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai untuk tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

2. Meningkatkan Fokus dan Ketelitian

Permainan ini didesain dengan tantangan yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan soal dengan tepat dalam waktu singkat. Situasi tersebut membantu siswa untuk memusatkan perhatian secara penuh selama permainan berlangsung, akibatnya daya fokus mereka meningkat. Hal ini dipertegas oleh pendapat Syafi dkk., (2023) bahwa game online yang menuntut pemainnya untuk fokus, maka game tersebut bisa meningkatkan kemampuan fokus mereka. Selain itu, dengan adanya skor dan level menambah semangat siswa agar tetap fokus serta cermat dalam menentukan jawaban.

Gambar 1.



Pada Gambar 1.

Terlihat karakter yang sedang berlari dihadang soal penjumlahan yaitu $33 + 30 =$ dengan di sebelah kiri soal terdapat hadiah. Di sini ada tiga opsi jawaban. Karakter harus memilih jawaban yang tepat dengan bergeser ke arah angka 63 sambil terus bergerak maju.

Tantangan sejenis ini melatih siswa agar tetap fokus dan teliti pada soal serta jawaban dalam waktu singkat. Sebab, apabila salah dalam menjawab maka tidak akan memperoleh hadiah seperti ramuan, yang mana ramuan itu dapat mendukung keberhasilan karakter. Dengan demikian, Toon Math mampu meningkatkan fokus dan ketelitian siswa.

3. Membuat Belajar Menjadi Menyenangkan

Melalui game edukasi seperti Toon math ini suasana belajar jadi lebih asyik dan tidak membosankan (Afidah & Subekti, 2024). Sebab game ini didesain dengan tampilan grafis menarik sekaligus ramah anak, karakter lucu yang begitu banyak, efek

suara, dan level permainan. Akibatnya, siswa merasa sedang bermain, bukan belajar. Hal ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tanpa merasa dipaksa belajar.

Gambar 2. Grafis pada antarmuka yang tajam dan mulus



4. Mendorong Konsistensi Latihan Numerik

Toon Math dirancang dengan konsep level-up. Hal itu membuat siswa berambisi mendapat skor tinggi supaya naik level dan membuka karakter yang terkunci. Mereka akan memainkan game ini dengan konsisten. Maka secara tidak sadar, mereka berlatih operasi hitung secara rutin. Dengan demikian Toon Math efektif dalam menumbuhkan kebiasaan belajar yang konsisten. Seperti gagasan yang disampaikan oleh Leonardo (2015) bahwa seseorang yang disiplin belajar, maka capaian belajar matematikanya akan optimal. Kemudian adanya fitur tingkat rekor seperti gambar di bawah ini pastinya akan menambah semangat siswa untuk bermain sambil belajar.

Gambar 3. Menampilkan skor dan rekor yang didapat



Pada Gambar 3. Juga menampilkan tingkat rekor yang didapat. Karakter pada gambar di atas memperoleh kedudukan nomor 7. Adanya fitur ini bisa membuat siswa untuk konsisten bermain sambil belajar demi memecahkan rekor sampai di nomor 1. Oleh karena itu, munculnya game Toon math bisa membantu siswa dalam berlatih matematika dasar secara rutin.

5. Melatih Kemampuan Problem Solving

Di game ini, siswa bukan hanya menjawab soal, melainkan juga harus memilih lintasan tercepat dan menghindari berbagai macam halangan. Mereka diharuskan untuk mengambil tindakan dengan tepat dan cepat seperti geser kanan, geser kiri, melompati batu, menghindari hantu atau menggelincir di bawah. Aktivitas ini memacu pemikiran rasional, penetapan keputusan, serta pemecahan masalah, sehingga keterampilan problem solving pada siswa berkembang dengan basis aksi langsung yang menyenangkan (Akhadiyah dkk., 2025).

Gambar 4. Karakter harus melewati tantangan sekaligus mengumpulkan koin. Hal ini memacu siswa untuk berpikir di keadaan mendesak



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil simpulan bahwa penggunaan aplikasi Toon Math memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan numerik. Aplikasi ini mampu menghadirkan suasana belajar yang mengasyikan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan antusias dalam memahami konsep-konsep matematika dasar. Berikut adalah lima manfaat aplikasi Toon Math dalam meningkatkan kemampuan numerik siswa sekolah dasar diantaranya, 1). Meningkatkan penguasaan konsep dasar matematika, 2). Meningkatkan fokus dan ketelitian, 3). Membuat belajar menjadi menyenangkan, 4). Mendorong konsistensi latihan numerik, dan 5). Melatih kemampuan problem solving. Jadi, Toon Math efektif dalam meningkatkan kemampuan numerik pada siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan visual-spasial, kemampuan numerik, dan prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2234>.
- Afidah, N., & Subekti, FE (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi digital terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944-1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.
- Aisyah, N., Herwina, H., Rivaldi, M., & Nirfayanti, N. (2023, December). Pengaruh Game Online Terhadap Pembelajaran Matematika: Studi Pustaka. In SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Vol. 1, No. 1, pp. 346-362). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SEMANTIK/article/view/1898/93>.
- Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., Ningsih, K. W., & Zulfahmi, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi labirin dalam melatih keterampilan problem solving siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 191-198. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3578>.
- Amreta, M. Y., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh media papinka terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 21-28. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>.
- Astuti, S., & Pindi, P. (2019). Analisis gaya bahasa dan pesan-pesan pada lirik lagu iwan fals dalam album 1910. *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*, 4(2), 146-150. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v4i2.992>.
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078-2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>.
- Budyartati, S., Harsanti, A. G., Dewi, C., Dayu, D. P. K., & Rohmanurmeta, F. M. (2016). *Problematika pembelajaran di sekolah dasar*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Cahya, P. D. M. R., Aryana, I. B. P., & Dantes, N. (2020). Pengembangan instrumen kemampuan numerik dan hasil belajar matematika materi pengolahan data siswa kelas V SD. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 91-100. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i2.3455>.
- Halizah, N., & Napfiah, S. (2024). Analisis Kemampuan Numerik Siswa Ditinjau Berdasarkan Gaya Kognitif. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(2), 322-336. <http://ejournal.uibu.ac.id/index.php/prismatika/article/view/955>.

- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Ibda, H. (2022). *Belajar dan pembelajaran sekolah dasar: fenomena, teori, dan implementasi*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Leonard, L. (2015). Kajian peran konsistensi diri terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 97-104. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.116>.
- Lestari, W., & Zainudin, M. (2022). Studi literatur permasalahan dalam kemampuan berpikir numerik siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i2.514>.
- Lusiana, L., Sukayasa, S., Pathuddin, P., & Mubarik, M. (2025) Analisis kemampuan literasi numerasi peserta didik ditinjau dari kecemasan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 8(1). 40-51. <https://doi.org/10.31539/judika.v8i1.13861>.
- Marsetyaningsih, H. (2014). *Kegemaran membaca di perpustakaan dan prestasi belajar anak*. Sukoharjo: Panembahan Senopati Garda Depan Budaya Indonesia.
- Mudli'ah, V. K., Manik, Y. M., & Malang, U. U. (2023). Analisis permasalahan belajar pada anak usia sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 156-161. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383>.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nelwan, C. K., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Yusupa, A. (2020). Rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45-54. <https://doi.org/10.35793/jti.v15i1.29036>.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Efektivitas penggunaan model *game based learning* dalam pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (3), 31348-31354. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahayu, N. (2022). *Teori dan permasalahan pendidikan dasar*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.

- Rahmah, N. A., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2023). Analisis kemampuan numerasi peserta didik berdasarkan perbedaan jenis pengetahuan metakognisi dalam menyelesaikan masalah matematika. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 101-115. <https://doi.org/10.26618/sigma.v15i1.11440>.
- Reswati, W. A. D., Widayati, W., L, V. M. T., Utami, S., & Haerussaleh, H. (2023). Analisis penggunaan dialek tengger pada masyarakat Desa Ngadirejo Kecamatan Tutur dan Desa Mororejo Kecamatan Tosari (kajian dialektologi). *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 168-174. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.1171>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan anak sekolah dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 335-346. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>.
- Syafi, N. A., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143-151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Zaini, R. N., & Sutirna, S. (2021). Analisis kemampuan numerik matematis siswa SMP IT Nurul Huda Batujaya kelas VII pada materi aritmatika dasar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(5), 1137-1146. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.p%25p>.