



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Manfaat Permainan Kartu Bilangan dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Sekolah Dasar

Ike Naimatul Aprilia¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

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

Ikeaprilia81@gmail.com

abstrak—permainan kartu bilangan adalah permainan yang menggunakan kartu berisi angka atau simbol operasi hitung, dimainkan secara individu atau kelompok. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi seberapa efektif penggunaan permainan kartu bilangan dalam membantu siswa sekolah dasar memahami operasi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan pencatatan informasi, sementara keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teori. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa permainan kartu bilangan memiliki manfaat 1) meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan, 2) meningkatkan kemampuan berhitung, 3) meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa, 4) meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika, serta 5) meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial. Berdasarkan hasil kajian, permainan kartu memberikan lima manfaat penting sebagai sarana yang efektif dalam menunjang pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci—Permainan Kartu Bilangan, Penjumlahan & Pengurangan, Sekolah Dasar

Abstract—Number card games are games that use cards containing numbers or arithmetic symbols, and can be played individually or in groups. This study aims to identify how effective the use of number card games is in helping elementary school students understand addition and subtraction operations. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) approach, with data collected through literature review and note-taking, while the validity of the data is ensured through theoretical triangulation. The results of the study show that number card games have benefits, namely: 1) improving comprehension of addition and subtraction, 2) enhancing calculation skills, 3) increasing students' concentration and focus, 4) boosting interest and motivation in learning mathematics, and 5) fostering cooperation and social interaction. Based on the results of the study, card games provide five significant benefits as an effective tool to support mathematics learning at the elementary school level.

Keywords— Number card game, addition and subtraction, Elementary school

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah Level pertama dalam proses pendidikan formal yang ditempuh oleh siswa, meliputi proses belajar mengajar dari kelas 1 hingga kelas 6 (Angga & Iskandar, 2022). Masa belajar di tingkat ini biasanya ditempuh selama enam tahun dan diperuntukkan bagi anak-anak berusia sekitar 7 hingga 12 tahun (Kurniawan, 2019). Pendidikan dasar memegang peran penting sebagai dasar yang perlu ditempuh oleh peserta didik sebelum melanjutkan ke tingkat SMP dan selanjutnya SMA (Amreta & Safa'ah, 2021).

Usia 6 hingga 12 tahun kerap dianggap sebagai periode emas (golden age) dalam tumbuh kembang anak, sehingga pada periode ini sangat penting untuk mulai menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini (Suyanto dalam Retnaningsih & Rosa, 2021). Pada fase ini, anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk fisik, kognitif, emosional, sosial, serta moral (Setiana & Eliasa, 2024). Masa tersebut menjadi fondasi krusial dalam pembentukan kepribadian dan karakter yang berperan besar terhadap keberhasilan mereka di masa depan. Kurniawan (2015) juga mengungkapkan bahwa pendidikan karakter akan lebih optimal apabila melibatkan tiga lingkungan utama, yakni keluarga, institusi pendidikan, dan lingkungan masyarakat yang saling bersinergi dalam membentuk karakter anak secara menyeluruh.

Pendidikan merupakan aspek penting yang patut mendapat perhatian serius, khususnya dalam mendidik anak-anak sebagai calon penerus masa depan bangsa (Ananda & Setyawan, 2022). Tujuan utama pendidikan adalah menjadi sarana untuk mengembangkan potensi, minat, serta bakat peserta didik, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kompetensi (Rozie, 2018). Jenjang sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan yang bertugas membimbing perkembangan fisik dan mental siswa, membentuk kepribadian sebagai warga negara yang baik, mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya di tingkat menengah, serta membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar agar mampu beradaptasi di masyarakat dan terus berkembang dalam semangat pendidikan sepanjang hayat (Suharjo, dalam Kurniawan, 2015). Matematika menjadi salah satu pelajaran pokok di sekolah dasar yang berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran vital dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Damarasri, 2024). Dalam pembelajaran matematika, terdapat berbagai konsep mendasar yang perlu dikuasai siswa, seperti penjumlahan dan pengurangan. Menurut Hasan, istilah penjumlahan berasal dari kata "jumlah" yang merujuk pada hasil penggabungan bilangan atau benda. Sementara itu, (Erni Widiastuti dalam Wahyuni dkk., 2022) menjelaskan bahwa penjumlahan berarti menyatukan dua himpunan menjadi satu. Adapun pengurangan, sebagaimana dijelaskan oleh (Utami & Humaidi, 2019), merupakan proses pengurangan satu bilangan dari bilangan lainnya, yang secara sederhana dapat dipahami sebagai kebalikan dari penjumlahan (Harahap dkk., 2024). Kedua operasi dasar tersebut tidak hanya penting secara konsep, tetapi juga menjadi pondasi utama dalam pengembangan kemampuan berhitung siswa sejak dini.

Kemampuan melakukan penjumlahan dan pengurangan termasuk ke dalam kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh seluruh siswa pada jenjang sekolah dasar

(Faradila, 2024). Hal ini penting karena kedua operasi dasar ini menjadi landasan bagi penguasaan konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Saputri dkk., 2024). (Munawarah dkk., 2023) menekankan bahwa pemahaman terhadap angka dan operasi hitung perlu dikenalkan sejak dini karena berkaitan erat dengan perkembangan kognitif serta kemampuan anak dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Namun, masih terdapat banyak siswa yang menghadapi hambatan dalam menguasai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Konsep dasar penjumlahan dan pengurangan merupakan pondasi utama dalam seluruh proses pembelajaran matematika (Oktaviani, 2025). Meski demikian, berbagai studi mengungkapkan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami baik konsep maupun prosedur pengerjaan kedua operasi ini. (Fitriyani dkk., 2023) menyebutkan bahwa siswa kerap merasa bingung, terutama saat harus melakukan langkah menyimpan atau meminjam dalam perhitungan. Selain itu, (Sidik dkk., 2021) menemukan bahwa anak-anak berusia 6 hingga 8 tahun sering mengalami hambatan saat harus mengubah soal cerita ke dalam bentuk matematika. Sementara itu, (Sari & Aprilia, 2024) menilai bahwa salah satu penyebab utama kesulitan siswa dalam menguasai operasi hitung adalah cara mengajar yang membosankan dan kurang menarik minat siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, media pembelajaran berbasis permainan kartu bilangan dapat digunakan karena bersifat edukatif sekaligus menghibur. Media ini dirancang agar mampu meningkatkan keterampilan berhitung siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

Aman (1985) menyatakan bahwa permainan dapat dijadikan metode penyampaian materi pelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam membangun pemahaman terhadap konsep tertentu. Dalam dunia pendidikan, (Faruq, 2019) mendefinisikan permainan sebagai aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam rangkaian proses pembelajaran. Sementara itu, kartu bilangan merupakan media pembelajaran yang berfungsi membantu siswa memahami materi matematika yang sifatnya rumit atau sulit dijelaskan secara langsung (Iswanti, 2019). Permainan ini memiliki kemiripan dengan kartu domino yang dikenal luas di masyarakat, tetapi berbeda dari segi desain visual kartu maupun aturan cara bermainnya (Mulyasni, 2018).

Permainan kartu bilangan dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep angka melalui media kartu yang memuat angka-angka sesuai dengan tujuan pembelajaran (Kusniati, 2020). Media ini berperan dalam mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar di kelas. Melalui penggunaan kartu bilangan, siswa menjadi lebih terbantu dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Indarti dkk., 2022). Penggunaan media ini dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam topik operasi bilangan bulat, yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif setidaknya 75% dari seluruh siswa di kelas (Saragih, 2019).

Kartu bilangan adalah media permainan edukatif yang melibatkan dua peserta atau lebih dalam kelompok kecil. Media ini terdiri dari kumpulan kartu yang memuat angka atau simbol operasi matematika dasar (Gustini, 2010). Isi dari kartu dapat berupa bilangan satuan, puluhan, ratusan, maupun pecahan, tergantung pada topik

pelajaran yang sedang dipelajari (Faruq, 2019). Umumnya, satu set kartu bilangan berjumlah antara 40 hingga 60 lembar, dan dikelompokkan berdasarkan jenis angka atau lambang tertentu (Suryani, 2018). Prosedur permainan dilakukan dengan membagikan sejumlah kartu kepada setiap peserta, lalu siswa diminta untuk mengolah kartu tersebut berdasarkan aturan yang telah ditentukan, seperti menghitung hasil operasi atau membandingkan nilai angka tertinggi (Sari & Utami, 2022).

Meneliti penggunaan permainan kartu bilangan dalam pembelajaran sangatlah penting karena pendekatan ini dapat menjadikan proses belajar penjumlahan dan pengurangan di tingkat sekolah dasar lebih menarik serta mudah dipahami. Selain mempercepat penguasaan konsep berhitung oleh siswa, metode ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, mengurangi rasa bosan, serta membuat kelas terasa lebih aktif dan menyenangkan (Rahmawati dkk., 2020).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR dimanfaatkan dalam mengkaji, memeriksa, serta menganalisis berbagai penelitian yang relevan dengan topik tertentu dan pertanyaan riset yang spesifik (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah & Hasanudin, 2024).

Penelitian ini menggunakan data sekunder sebagai sumber informasi. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder didapatkan dari artikel-artikel yang telah dipublikasikan dalam jurnal nasional. Selain itu, sumber data mencakup berbagai literatur seperti buku, skripsi, jurnal, serta dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada penelitian ini, data sekunder yang dimanfaatkan berupa kata, frasa, klausa, maupun kalimat yang diambil dari publikasi ilmiah, dokumen resmi, buku, dan artikel jurnal yang terbit di lingkup nasional.

Dalam studi ini, data diperoleh menggunakan metode menyimak dan mencatat. Menurut Sudaryanto (1993:132), metode menyimak dilakukan dengan mengamati pemakaian bahasa pada objek penelitian. Metode catat merupakan lanjutan dari metode simak, yang berfokus pada pencatatan informasi penting dari data (Mahsun dalam Muhammad, 2023). Dalam penelitian ini, metode simak diterapkan dengan membaca sumber data tertulis seperti buku, jurnal, dan dokumen yang sesuai dengan tema penelitian. Sedangkan metode catat digunakan untuk menelusuri dan mencatat kata kunci yang ditemukan pada dokumen, jurnal, dan buku yang relevan.

Teknik validasi data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi. Menurut (Puspita & Hasanudin, 224) adalah teknik untuk meningkatkan kualitas dan kredibilitas data, serta memeriksa ketepatan dengan menggabungkan data dari berbagai sumber. Triangulasi di dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil riset atau konsep pakar dijadikan validasi atas pernyataan atau konsep yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil studi berbagai literatur, dapat diketahui bahwa permainan kartu bilangan memiliki berbagai manfaat bagi siswa sekolah dasar. Berikut adalah beberapa manfaat yang diperoleh:

1. Meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan

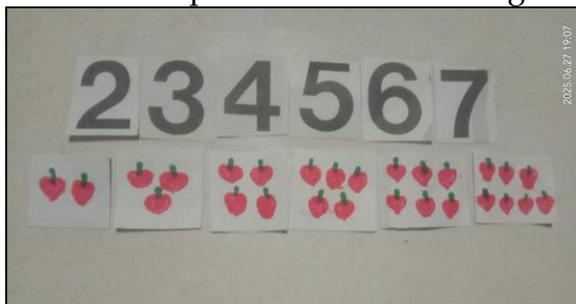
Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media kartu bilangan yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Desain kartu yang menarik mampu menarik minat siswa untuk bermain sambil belajar matematika tanpa disadari. Selain mudah dibuat dan sederhana, media ini juga terjangkau secara biaya. Yang paling penting, kartu bilangan membantu siswa dalam memahami konsep dasar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan (Wahyuni, 2010).

Dengan memadukan kartu angka dan kartu operasi seperti tanda "+" atau "-", siswa dapat secara langsung melihat dan memanipulasi angka yang sedang dihitung. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret karena mereka terlibat secara fisik dan visual dalam proses berhitung. Pengalaman belajar yang nyata ini membuat pemahaman matematika menjadi lebih kuat dan bermakna bagi anak-anak.

2. Meningkatkan kemampuan berhitung

Keterampilan berhitung merupakan bagian penting dalam pembelajaran matematika yang sangat dibutuhkan dalam situasi nyata.. Pemahaman terhadap konsep bilangan menjadi dasar utama dalam mengembangkan kemampuan matematika serta sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan dasar (Fahmi & Ramadani, 2021). Oleh sebab itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan kemampuan berhitung anak secara menyenangkan dan bermakna.

Gambar 1 : permainan kartu bilangan



Gambar di atas memperlihatkan media belajar berupa kartu bilangan. Anak-anak diminta mencocokkan angka dengan kartu yang berisi gambar buah sesuai jumlahnya. Aktivitas ini membantu anak melatih keterampilan berhitung karena mereka belajar menghitung objek sambil mengenali simbol angka. Selain meningkatkan kemampuan menghitung, permainan ini juga membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung. Permainan kartu bilangan dapat dimainkan bersama-sama, sehingga melatih anak bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai teman. Aktivitas ini membuat anak lebih terampil berhitung cepat dan tepat, serta memahami hubungan antara jumlah benda dan simbol angka untuk memperkuat kemampuan berhitung mereka.

3. Meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa

Media pembelajaran berupa permainan kartu bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Melalui

metode belajar sambil bermain, siswa diajak memahami tata cara permainan, mengenali angka-angka, serta mempraktikkan operasi hitung sederhana. Kegiatan ini juga membantu melatih konsentrasi dan fokus siswa, karena mereka harus memperhatikan kartu, mengikuti jalannya permainan, serta membuat keputusan dengan cepat dan tepat dalam suasana permainan.

Irjana dkk. (2025) menyatakan bahwa penggunaan kartu lambang bilangan dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian belajar matematika siswa. Salah satu temuan penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan perhatian dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar. Laporan tersebut mengungkap bahwa permainan kartu membantu siswa lebih fokus pada angka serta operasi hitung di kartu, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan melatih kemampuan berpikir logis saat menyelesaikan soal-soal matematika.

4. Meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika

Minat memegang peranan penting dalam kegiatan belajar, karena menjadi pendorong utama bagi siswa untuk belajar. Pelajar yang memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran biasanya akan belajar dengan lebih rajin dan konsisten. Hal ini berbeda dengan siswa yang belajar semata-mata karena kewajiban, tanpa adanya motivasi dari dalam diri. (Heriyati, 2017).

Guru dapat berupaya menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan berbagai media pembelajaran (Yustiqvar dkk., 2019). Permainan kartu bilangan menjadi salah satu media yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan membuat mereka tidak hanya tertarik, tetapi juga lebih termotivasi untuk memahami materi matematika secara mendalam tanpa merasa terbebani selama proses pembelajaran.

5. Meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial

Permainan kartu bilangan mendorong siswa untuk bekerja sama karena kegiatan ini mengharuskan mereka berinteraksi dalam kelompok. Selama bermain, siswa dibiasakan untuk saling membantu, berdiskusi, dan merancang strategi bersama demi menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini secara tidak langsung mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, serta rasa tanggung jawab terhadap kelompok. (Pujiati, 2007) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dengan dukungan media permainan dapat menumbuhkan sikap kerja sama dan kepedulian antar siswa.

Selain itu, penggunaan kartu bilangan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong interaksi sosial yang positif. Penelitian oleh (Singh & Md Ramly 2021) mengungkapkan bahwa penerapan permainan kartu dalam pembelajaran matematika tak hanya membantu siswa menguasai konsep numerik, tetapi juga menumbuhkan interaksi sosial yang sehat melalui kerja sama maupun persaingan yang bersifat positif. Dengan demikian, permainan kartu bilangan berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini bahwa permainan kartu memiliki manfaat yaitu 1) meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan, 2) meningkatkan kemampuan berhitung, 3) meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa, 4) meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika, setra 5) meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial. Kelima manfaat tersebut membuat permainan kartu menjadi media yang efektif dalam menunjang pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Amreta, M. Y., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh Media papirka terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 21-28. <https://doi.org/10.21093/twt.vxxiyy>
- Ananda, R. A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 83-88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295-5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918>
- Damarasri, D., Handayani, S., & Sofiyah, K. (2024). Matematika Praktis: Penerapan Dalam Kehidupan Sehari-hari Anak SD. *Calakan: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya*, 2(1), 36-42. <https://jurnal.calakan.id/index.php/calakan>
- Fahmi, A. I., Momon, M., & Ramadanti, B. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Kartu Angka Di Kelas B RA Aisyah Kecamatan Telukjambe Barat. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 133-142. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/127>
- Faradila, Z. P. (2024). Pentingnya Penguasaan Operasi Hitung Dasar dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8373-8380. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i8.14205>
- Faruq, D. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 83-93. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.234>
- Fitriyani, D., Saefurrohman, A., & Mansur, M. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 97-108. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9330>
- Harahap, U. K., Sari, P., & Sofiyaah, K. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan

- penguranga Siswa SD. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.51878/action.v4i1.2947>
- Heriyati. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. Vol. 7, No. 1. Hal: 22-32. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- 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.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Iswanti, N. (2019). Media kartu bilangan sebagai alat bantu memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. *Jurnal JOES (Journal of Education and Social Studies)*, 8(2), 112-120. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/3128/1882>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Kusniati, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Dengan Kartu Bilangan Siswa Kelas VI SDN 3 Mangliawan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 52-64. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2269>
- Mulyasni, M. (2018). Permainan Kartu Bilangan sebagai Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 010 Ujung Batu. *Primary*, 5(3), 361-367. <https://media.neliti.com/media/publications/258281-permainan-kartu-bilangan-sebagai-alat-pe-ff1a0e89.pdf>
- Munawarah, N., Purnama, W. M., & Ramdoniati, N. (2023). Pemahaman terhadap angka dan operasi hitung sejak dini sebagai upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 45-53.
- Oktaviani, K. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Pelajar SDN 106/VIII Pulung Rejo. *Griya Cendikia*, 10(1), 168-177. <https://jurnal.griyacendikia.org/index.php/griyacendikia>
- Pujiati. (2007). Penggunaan alat peraga matematika SD. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

- Rahmawati, S., Anwar, L., & Andriani, N. (2020). Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 123-130. [https://\[alamat-repositori-jurnal\]](https://[alamat-repositori-jurnal])
- Ramadan, F., Istiningsih, S., & Erfan, M. (2023). Pengaruh model Joyfull Learning Berbantuan Media Kartu Bilangan Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Midang. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3), 169-175. <http://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/373>
- Retnaningsih, L. E., & Rosa, N. N. (2022). *Trik jitu menanamkan pendidikan karakter pada anak usia dini*. Nawa Litera Publishing.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287>
- Saputri, A. R. E., Amin, S. M., Hartatik, S., & Mustofa, M. (2024). Pengaruh Media Papan Angka Berwarna Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 188-193. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.754>
- Saragih, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 213-220. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.457>
- Sari, E. R., Aswat, H., & Aprilia, Q. (2024). Membaca Angka: Literasi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Baca Tulis Cerita Di Sekolah Dasar. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 176-194. <https://doi.org/10.32529/tano.v7i2.3727>
- Setiana, S., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosi Sosial, dan Moral Pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-12 Tahun). *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 127-138. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1742>
- Sidik, G. S., Maftuh, A., & Salimi, M. (2021). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa usia 6-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2179-2190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1137>
- Singh, P., Teoh, S. H., Md Nasir, N. A., & Md Ramly, A. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(2), 693-705. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.21173>
- 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>.

- Utami, N. A., & Humaidi, H. (2019). Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa SD. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 39-43. <https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.1299>
- Wahyuni, N., Purnama, W. M., & Ramdoniati, N. (2022). Pengembangan Media Si Pitung (Aksi Pintar Berhitung) Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Al-Mujahidah*, 3(2), 364-376. <https://journal.stitmubarak.ac.id/index.php/almujahidah/article/view/291>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i3.1299>