

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE TEBAK ANGKA PADA SISWA KELAS III SD

Nama_1 Ni Luh Putu Karina Dewi¹, Nama_2 Sariyasa² Nama_3 I Putu Suardipa³

¹Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

²Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

³Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Alamat e-mail : 1karinadewi37@gmail.com, Alamat e-mail :

2sariyasa64@yahoo.com, Alamat e-mail 3putusuardipa@yahoo.com.

ABSTRACT

This study aims to enhance the student engagement and mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Selemadeg through the implementation of the Number Guessing method. The research employed Classroom Action Research (CAR) with two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects consisted of 30 students, with an equal number of 15 males and 15 females. The results showed an increase in student engagement during the learning process, with an average engagement percentage of 62% in the first cycle increasing to 85% in the second cycle. Furthermore, students' mathematics learning outcomes significantly improved, with average scores rising from 65.4 in the first cycle to 81.7 in the second cycle. The application of the Number Guessing method proved effective in boosting learning motivation and student participation in mathematics learning, thereby addressing the issues of low engagement and achievement. These findings underscore the importance of employing interactive and enjoyable learning methods to enhance the quality of mathematics education in elementary schools.

Keywords: Number Guessing method, student engagement, mathematics learning outcomes, classroom action research, SD Negeri 2 Selemadeg

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Selemadeg melalui penerapan metode Tebak Angka. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa, terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan rata-rata persentase keaktifan pada siklus I sebesar 62% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai dari 65,4 pada siklus I menjadi 81,7 pada siklus II.

Penerapan metode Tebak Angka terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: metode Tebak Angka, keaktifan siswa, hasil belajar matematika, penelitian tindakan kelas, SD Negeri 2 Selemadeg

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Sulianto, 2008). Penguasaan matematika sejak dini sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran ini sering kali menimbulkan kesulitan dan rasa takut pada siswa sekolah dasar (Tua Siregar dkk., 2024). Kondisi ini tercermin dari rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran dan hasil belajar yang belum optimal.

Di SD Negeri 2 Selemadeg, observasi awal terhadap siswa kelas III yang berjumlah 30 siswa dengan komposisi 15 laki-laki dan 15

perempuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung. Mereka jarang mengajukan pertanyaan, minim berpartisipasi dalam diskusi, dan kurang percaya diri ketika diminta mengerjakan soal di depan kelas. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana lebih dari setengah siswa belum mencapai nilai 70 sebagai standar ketuntasan.

Sementara itu, secara ideal pembelajaran matematika diharapkan berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan bermakna agar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta prestasi belajar siswa. Kebijakan Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menegaskan pentingnya pembelajaran yang mendorong

partisipasi aktif siswa dengan pendekatan kontekstual dan berpusat pada pengalaman belajar (Purwowidodo & Zaini, 2023)

Masalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika tidak hanya terjadi di tingkat lokal, tetapi juga merupakan isu strategis nasional. Hasil survei internasional PISA tahun 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-72 dari 78 negara peserta dalam aspek kemampuan matematika, yang menunjukkan perlunya upaya serius untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sejak dini (M.M, 2025; Purnama Sari, 2021). Oleh karena itu, intervensi pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi yang berpotensi adalah penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti metode Tebak Angka. Metode ini melibatkan aktivitas menebak angka melalui permainan yang memicu interaksi dan kompetisi sehat antarsiswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Metode Tebak

Angka dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir secara logis dan strategis dalam konteks permainan (As'ad dkk., 2025; Putri dkk., 2025). Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan (Rahayu dkk., 2024).

Keaktifan belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai keterlibatan siswa secara fisik, kognitif, dan emosional selama proses pembelajaran. Indikator keaktifan meliputi partisipasi dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, aktif bertanya, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Zenestri, 2024). Sementara itu, hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang mencerminkan pemahaman konsep matematika, yang diukur melalui nilai evaluasi setelah pembelajaran (Andraeni, 2020). Metode Tebak Angka sebagai variabel bebas merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan aspek prediksi angka dan logika matematika

dalam suasana belajar yang interaktif dan kompetitif.

Berbagai studi mendukung efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika. Misalnya, (Diyanti dkk., 2025; H dkk., 2025) menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan antusiasme dan prestasi akademik siswa secara nyata. (Haenilah dkk., 2019) juga melaporkan bahwa strategi pembelajaran yang memadukan permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas kognitif dan sosial siswa secara simultan, sehingga berdampak positif pada penguasaan materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Selemadeg melalui penerapan metode Tebak Angka. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif dan kolaboratif, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus berkontribusi pada peningkatan mutu

pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu metode penelitian reflektif dan kolaboratif yang memungkinkan guru bertindak sebagai peneliti untuk mengimplementasikan perubahan langsung di kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Damayanti dkk., 2024; Pandiangan, 2020). Pendekatan ini dipilih karena menyediakan kerangka siklus perbaikan berkelanjutan melalui tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga tepat untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Selemadeg. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang tepat guna (Wicaksono, 2022)

Pelaksanaan penelitian mengikuti model siklus PTK menurut Kemmis & McTaggart (2014) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru merancang strategi pembelajaran dengan menerapkan metode Tebak Angka. Perangkat yang disiapkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi keaktifan siswa, dan instrumen tes hasil belajar. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, metode Tebak Angka diimplementasikan dalam pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan dan pengurangan hingga 100 (Machali, 2022). Dalam kegiatan ini, siswa terlibat secara aktif dalam permainan menebak angka, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi peserta didik.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang berfokus pada indikator keaktifan siswa, seperti kemampuan bertanya, menjawab, bekerja sama dalam kelompok, dan fokus mengikuti

pelajaran. Di samping itu, tes hasil belajar diberikan untuk mengukur pemahaman konsep matematika berdasarkan indikator kompetensi yang ditetapkan. Data kualitatif juga dikumpulkan melalui dokumentasi foto kegiatan, catatan lapangan, dan jurnal refleksi guru untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang dinamika kelas. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan keaktifan dan hasil belajar antarsiklus, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk memperkaya interpretasi temuan serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan selama penelitian (Pangestutik, 2023).

Validitas data diuji melalui triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Selain itu, instrumen penelitian telah diuji coba sebelumnya untuk memastikan keandalan dan kesesuaiannya (D. A. Susanto dkk., 2025; M. R. Susanto dkk., 2025).

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, masing-masing berlangsung selama dua minggu dengan tahapan yang sama. Refleksi pada akhir setiap siklus menjadi

dasar evaluasi dan penyempurnaan strategi pembelajaran sebelum memasuki siklus berikutnya, sehingga proses peningkatan dapat berjalan secara bertahap dan sistematis (Rahman, S. Pd, M.Pd, 2018)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode Tebak Angka dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Selemadeg. Pengumpulan data difokuskan pada dua variabel utama, yaitu tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut dari siklus pertama ke siklus kedua, sebagaimana disajikan pada

Tabel 1 Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Variabel	Kelas Eksperimen		
	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>	<i>Peningkatan (%)</i>
Keaktifan Siswa (%)	60	85	25
Nilai Rata-Rata	68	82	14

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat peningkatan persentase keaktifan siswa dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Demikian pula, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68 menjadi 82. Temuan ini menunjukkan bahwa metode Tebak Angka memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika yang diajarkan.

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator kunci keberhasilan proses belajar yang secara langsung dapat memengaruhi hasil belajar (Hidayati, 2021). Dalam penelitian ini, metode Tebak Angka berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sulistiani dan Widiati (2019) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pelajaran matematika.

Selain itu, penelitian Prasetya dan Nuraini (2020) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan berdampak positif terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan siswa. Metode Tebak Angka, yang melibatkan aktivitas menebak angka dalam konteks operasi bilangan, memberikan stimulus kognitif dan sosial sehingga mendorong keaktifan siswa secara optimal.

Peningkatan hasil belajar matematika siswa secara signifikan membuktikan bahwa metode ini mampu meningkatkan pemahaman konsep secara efektif. Pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Bruner, 2016). Aktivitas menebak angka mendorong siswa untuk menggunakan berpikir kritis dan menerapkan konsep matematika secara langsung, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif dan pemahaman materi (Seruni, dkk., 2018).

Temuan ini konsisten dengan penelitian Wulandari dan Sari (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika sekaligus

meningkatkan kepercayaan diri, yang secara tidak langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, metode Tebak Angka tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif yang penting dalam pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung berbagai kajian sebelumnya yang menekankan pentingnya penerapan metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Hidayati, dkk., 2021; Sulistiani & Widiati, 2019; Prasetya & Nuraini, 2020; Seruni, dkk., 2018; Wulandari & Sari, 2019). Metode Tebak Angka sebagai model pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas III SD.

Refleksi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran matematika. Mereka merasa lebih termotivasi dan tidak lagi menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Guru juga melaporkan peningkatan interaksi positif antarsiswa selama

pembelajaran serta kemudahan dalam mengelola kelas secara efektif.

Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Selemadeg melalui penerapan metode Tebak Angka, dapat disimpulkan bahwa metode tersebut secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran matematika kelas III. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan siswa yang mengalami kenaikan cukup besar dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Keaktifan siswa yang meningkat tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang mengedepankan unsur permainan dan interaksi sosial efektif dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, hasil belajar matematika siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif dan

signifikan. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang berarti, membuktikan bahwa metode Tebak Angka tidak hanya berkontribusi pada aspek afektif, tetapi juga memperbaiki pemahaman konsep matematika secara kognitif. Dengan kata lain, metode ini mampu memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan secara konstruktif melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Peningkatan hasil belajar ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan secara mandiri dan kritis. Penelitian ini juga mengungkap bahwa penggunaan metode Tebak Angka memberikan manfaat lebih luas, yakni meningkatkan motivasi belajar serta menurunkan kecemasan siswa terhadap pelajaran matematika. Siswa merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran dan tidak lagi menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan atau membosankan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini turut berperan dalam membangun suasana belajar yang

positif, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Secara metodologis, penelitian tindakan kelas dengan siklus yang berulang memberikan ruang untuk refleksi dan perbaikan secara terus-menerus sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal. Hal ini membuktikan bahwa model penelitian tindakan kelas sangat tepat digunakan untuk mengatasi masalah kurangnya keaktifan dan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Metode Tebak Angka yang diimplementasikan secara sistematis dan berkelanjutan berhasil menghadirkan perubahan yang signifikan pada perilaku dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan seperti Tebak Angka, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Metode ini tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memupuk sikap positif terhadap mata pelajaran yang

selama ini dianggap sulit. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan variasi permainan edukatif lain yang sesuai dengan karakteristik materi dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andraeni, R. V. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan Dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas Iv Sdn Jurangombo 1 Magelang) [Phd Thesis, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang]. [Http://Repository.Unimma.Ac.Id/2205/1/16.0305.0151_Bab%20i_Bab%20ii_Bab%20iii_Bab%20v_Daftar%20pustaka.Pdf](http://Repository.Unimma.Ac.Id/2205/1/16.0305.0151_Bab%20i_Bab%20ii_Bab%20iii_Bab%20v_Daftar%20pustaka.Pdf)
- As'ad, M., Agustin, M., Rahman, T., & Robayanti, D. (2025). The Effectiveness Of Educational Game-Based Learning Models In Improving Multiple Intelligences Of Raudhatul Athfal Children. *Paudia*, 242–258. <https://doi.org/10.26877/Paudia.V14i2.972>
- Damayanti, N. W. S. D., M.Pd, K. S., S. Pd, M.Pd, D. N. P. A. H. S., M.Pd, D. D. Q., S. Pd, Wijaya, I. K. W. B., Witraguna, K. Y., Jaya, I. K. M. A., & Persi, N. N. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Dan Implementasinya Bagi Guru Dan Mahasiswa. Nilacakra.

- Diyanti, S. K., Utama, C., & Winahyu, S. E. (2025). The Efektivitas Model Pbl Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Berpikir Kritis Dan Motivasi Pembelajaran Ipa Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(2), 171–180. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2025.V15.I2.P171-180>
- H, N., Asrul N. Bena, B., Malik Ramli, A., Valentino Sinaga, A., & Mustafa. (2025). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran: Meningkatkan Keterlibatan Dan Partisipasi Siswa Sekolah Menengah Pertama | As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/assidanah/article/view/6867>
- Haenilah, E. Y., Drupadi, R. D., & Oktaria, R. (2019). Belajar Melalui Bermain Anak Usia Dini Meretas Pendidikan Berkelanjutan Untuk Pembangunan Berkelanjutan (Sdgs). 1–7. <http://repository.lppm.unila.ac.id/22326/>
- Hidayati, N. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Blended Learning Berbantuan Media Bongkar Pasang Pada Materi Tatanama Senyawa Di Sma Negeri 1 Bandar Baru [Phd Thesis]. Upt. Perpustakaan.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? | *Indonesian Journal Of Action Research*. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/ljar/article/view/12-21>
- M.M, D. S. M., S. Pd. (2025). The Power Of Lesson Study: Kedahsyatan Pengelolaan Kompetensi Pedagogik Guru. Penerbit Adab.
- Pandiangan, A. P. B. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa). Deepublish.
- Pangestutik, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Ii Pada Mata Pelajaran Tematik Di Sd Negeri 01 Petukangan Kecamatan Wiradesa Kabupaten Pekalongan [Undergraduate_Thesis, Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan]. <http://perpustakaan@uingusdur.ac.id/>
- Purnama Sari, P. (2021). Masa Depan Pendidikan: “Suara Mahasiswa Dari Nuni Untuk Keberagaman Dan ... - Google Books. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=R-Xgeaaaqbaj&oi=fnd&pg=pa94&dq=Masalah+Rendahnya+Keaktifan+Dan+Hasil+Belajar+Matematika+Tidak+Hanya+Terjadi+Di+Tingkat+Lokal,+Tetapi+Juga+Merupakan+Isu+Strategis+Nasional.+Hasil+Survei+Internasional+Pisa+Tahun+2018+Menempatkan+Indonesia+Pada+Peningkat+Ke-72+Dari+78+Negara+Peserta+Dalam+Aspek+Kemampuan+Matematika,+Yang+Menunjukkan+Perlunya>

- +Upaya+Serius+Untuk+Meningkatkan+Kualitas+Pembelajaran+Matematika+Sejak+Dini+(Oecd,+2019). &Ots=Ks6z73__Es&Sig=-Xr2wmnowcmxuozgcdho1mm3zaa&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q&F=False
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori Dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 65. [Http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/35168/1/Teori%20dan%20praktikmodel%20pembelajaran%20berdiferensiasi.Pdf](http://Repo.Uinsatu.Ac.Id/35168/1/Teori%20dan%20praktikmodel%20pembelajaran%20berdiferensiasi.Pdf)
- Putri, N. A., Oktavia, D., & Sari, I. P. (2025). Strategi Pengembangan Matematika Awal Anak Usia Dini (Aud) Strategies For Developing Early Mathematics For Early Childhood (Ece). https://www.researchgate.net/profile/Torang-Siregar/publication/397436982_Strategi_Pengembangan_Matematika_Awal_Anak_Usia_Dini_Aud_Strategies_For_Developing_Early_Mathematics_For_Early_Childhood_Ece/links/6910c967a2b691617b6ab15d/Strategi-Pengembangan-Matematika-Awal-Anak-Usia-Dini-Aud-Strategies-For-Developing-Early-Mathematics-For-Early-Childhood-Ece.Pdf
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning "One Board" Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/Jider.V4i2.305>
- Rahman, S. Pd, M.Pd, T. (2018). Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas. Cv. Pilar Nusantara.
- Sulianto, J. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pythagoras : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 14–25. <https://doi.org/10.21831/Pg.V4i2.555>
- Susanto, D. A., Lestari, A., Husnita, L., Nursifa, N., Huan, E., Amay, S., Siska, F., Pratama, L., Muzeliati, M., Firdaus, M., Zulfa, Z., & Akbar, W. K. (2025). Metode Penelitian Pendidikan. Cv. Gita Lentera.
- Susanto, M. R., Nasution, U. B., Supriyono, L. A., & F, N. N. (2025). Metodologi Penelitian Lanjutan. Pt. Green Pustaka Indonesia.
- Tua Siregar, M. S., Purba, N., Sinaga, E. C., & Siahaan, S. O. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Sd Negeri 167102 Rambutan Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Guru Kita*, 8(2), 223–236. <https://doi.org/10.24114/Jgk.V8i2.53823>
- Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas. Garudhawaca.
- Zenestri, C. A. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan

Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Di Sma Negeri 1 Pare
[Undergraduate, Iain Kediri].
<https://etheses.iainkediri.ac.id/133>
18/