

**PENERAPAN JARIMATIKA BERBASIS DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN COUNTING SKILLS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SDN 171/I BAJUBANG LAUT**

Alfina Febrianti¹, Destrinelli², Akhmad Faisal Hidayat³

^{1,2,3}Universitas Jambi

[¹alfinafebrianti1616@gmail.com](mailto:alfinafebrianti1616@gmail.com), [²destrinelli@unja.ac.id](mailto:destrinelli@unja.ac.id),

[³akhmadfaisalhidayat@unja.ac.id](mailto:akhmadfaisalhidayat@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the process of implementing a digital-based jarimatika method to improve counting skills in mathematics learning, specifically on multiplication material, for third-grade students at SDN 171/I Bajubang Laut. This research employs Classroom Action Research (CAR), which focuses on how the implementation of digital-based jarimatika can improve the counting skills of third-grade students at SDN 171/I Bajubang Laut. Data were collected through observation and tests. The research subjects consisted of 15 third-grade students, comprising 7 male and 8 female students. The results of the study indicate that the implementation of digital-based jarimatika through the use of visual and systematic digital media is able to assist students in performing multiplication calculations. The teacher explained how to use the digital-based jarimatika method by providing calculation examples and guiding students to practice directly, thereby encouraging active student participation in the learning process. This research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection, with two meetings in each cycle. The findings show that the implementation of digital-based jarimatika successfully increased students' counting skills, with the percentage rising from 53.3% in Cycle I to 81.6% in Cycle II.

Keywords: *Digital-Based Jarimatika, Counting Skills, Mathematics Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan jarimatika berbasis digital untuk meningkatkan counting skills dalam pembelajaran matematika materi perkalian di kelas III SDN 171/I Bajubang Laut. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membahas tentang bagaimana penerapan jarimatika berbasis digital dalam meningkatkan counting skills siswa kelas III SDN 171/I Bajubang Laut. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 171/I Bajubang Laut yang berjumlah 15 orang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan jarimatika berbasis digital melalui penggunaan media digital secara visual dan sistematis mampu membantu siswa dalam menghitung perkalian. Guru menjelaskan cara penggunaan jarimatika berbasis digital dengan memberikan contoh perhitungan, serta membimbing siswa untuk mempraktikkannya secara langsung sehingga siswa terlibat aktif dalam

pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua kali pertemuan. Hasilnya, penerapan jarimatika berbasis digital terbukti mampu meningkatkan persentase counting skills siswa dari 53,3% pada siklus I menjadi 81,6% pada siklus II.

Kata Kunci: Jarimatika berbasis digital, *Counting Skills*, Pembelajaran matematika

A. Pendahuluan

Proses utama dalam dunia pendidikan adalah kegiatan belajar. Menurut Jihan (2022), terdapat berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Faktor lain meliputi pendekatan pembelajaran, waktu belajar, beban tugas yang diberikan, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta proses pembelajaran yang cenderung monoton. Kondisi tersebut dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa apabila proses belajar mengajar tidak sesuai dengan situasi dan kondisi yang mereka harapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2019) yang menyatakan bahwa variasi dalam metode dan media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, Dimiyati dan Mudjiono (2018) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dapat

menyebabkan kejenuhan belajar. Akibatnya, siswa sering terlihat bercanda, mengobrol, atau meminta izin keluar kelas dengan berbagai alasan. Selain kebosanan, anggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit juga menjadi faktor lain yang memengaruhi, sedangkan Arsyad (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran yang tidak menarik akan menurunkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 18-20 September 2025 di kelas III SDN 171/I Bajubang Laut, diperoleh data bahwa dari 15 siswa, hanya 6 siswa (40%) yang mampu menjawab benar minimal 70% soal perkalian bilangan 6 sampai 9. Sebanyak 9 siswa (60%) mengalami kesulitan terutama pada perkalian bilangan 6 sampai 9. Hasil ini juga didukung oleh wawancara dengan guru kelas III, Ibu wali kelas yang menyatakan bahwa siswa sering lupa hasil hafalan perkalian dan tidak

memiliki strategi alternatif untuk menemukan jawabannya kembali. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode hafalan tanpa bantuan media interaktif. Berdasarkan pengamatan peneliti siswa yang tampak aktif saat kegiatan latihan, sedangkan sisanya terlihat pasif dan sering berbicara dengan teman. Hal ini menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan di atas memperkuat pendapat Nabila dkk. (2022) bahwa pembelajaran matematika tanpa dukungan media interaktif menyebabkan motivasi belajar menurun dan hasil belajar tidak maksimal. Media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat diperlukan agar siswa dapat memahami konsep matematika secara menyenangkan dan berkelanjutan. Berdasarkan temuan dari wawancara yang telah dilakukan penulis dengan walikelas III, diperoleh informasi bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran matematika pada operasi hitung dasar. Pada materi penjumlahan, sebagian siswa mengalami kesulitan ketika menghadapi soal dengan bilangan di atas seratus. Pada materi perkalian,

siswa menunjukkan kesulitan ketika mengerjakan perkalian bilangan 6 sampai 9.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan berhitung terutama pada materi perkalian adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar perkalian. Hal ini menjadi salah satu penyebab utama rendahnya keterampilan berhitung pada materi perkalian bilangan 6 sampai 9. Pada saat guru memberikan soal perkalian dengan angka diatas 5 siswa cenderung menggunakan metode hafalan yang dimulai dari angka terkecil hingga mencapai angka yang diinginkan cara ini membutuhkan waktu yang lama. Siswa yang lupa hasil perkalian yang dihafal tidak memiliki strategi alternatif untuk menemukannya kembali. Hal tersebut menimbulkan kebingungan, memicu kesalahan, serta menurunkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal perkalian yang lebih kompleks.

Penggunaan media menjadi salah satu hal yang menentukan keterampilan berhitung khususnya pada materi perkalian bilangan 6 sampai 9. Pembelajaran yang berfokus pada latihan tertulis di buku cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi.

Tanpa adanya media yang menarik berbasis interaktif, siswa akan kehilangan kesempatan untuk belajar secara menyenangkan dan kontekstual. Hal ini berakibat pada terbatasnya pengalaman belajar siswa dalam memahami konsep perkalian serta rendahnya kemampuan mereka dalam menerapkan strategi berhitung secara lebih variatif dan efisien.

Indikator keterampilan berhitung yang dijadikan acuan dalam penelitian ini meliputi (1) memahami konsep perkalian, (2) melakukan perhitungan perkalian dasar secara cepat dan tepat, (3) menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi perkalian, (4) merepresentasikan proses dan hasil perkalian secara matematis.

Secara umum, banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena berbagai faktor, seperti kerumitan materi dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Namun, matematika tetap memiliki peranan penting baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang dapat mempermudah proses pembelajaran adalah jarimatika, yaitu teknik

berhitung dengan memanfaatkan jari tangan sebagai alat bantu. Penggunaan metode ini membuat pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Jarimatika juga dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika dengan memberikan cara belajar yang lebih praktis, interaktif, dan menyenangkan (Authar dkk. 2022).

Keterbaharuan penelitian ini adalah menghadirkan inovasi yang signifikan dalam pendekatan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggabungkan metode jarimatika dan teknologi interaktif (Valentina & Wulandari, 2022). Penggunaan teknik jarimatika dapat dikatakan lebih mudah bagi siswa untuk mempelajari materi perkalian karena mereka dapat menggunakan jari mereka untuk menghitung perkalian besar, seperti 9 kali 9, dengan 10 jari dalam beberapa menit. Metode jarimatika ini memungkinkan siswa untuk menguasai konsep dasar operasi hitung perkalian tanpa bergantung pada hafalan, yang menjadi tantangan bagi mereka (Rosiyana & Nurbaeti, 2023). Penggunaan

metode jarimatika tidak hanya diterapkan secara konvensional namun dapat dikemas secara modern. Dengan menyatukan pemahaman ilmu pengetahuan, penerapan kreativitas, berpikir kritis, dan pengembangan karakter, pendidikan akan mampu menghasilkan individu yang tidak hanya memiliki keunggulan kompetitif, tetapi juga siap menghadapi tantangan masa depan dengan keyakinan dan integritas (Abidin dkk., 2021). Salah satu metode yang diyakini dapat membantu mengatasi kesulitan ini adalah metode Jarimatika, yang dapat menjembatani konsep perkalian dari hal konkret menuju bentuk abstrak. Terlebih lagi, penerapan Jarimatika dalam bentuk aplikasi digital berbasis teknologi diharapkan mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang interaktif dan mudah dipahami. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, siswa dapat dibimbing untuk memahami perkalian secara bertahap dan kontekstual. Aplikasi digital Jarimatika ini merupakan inovasi yang memiliki potensi untuk menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan keterampilan

berhitung siswa, khususnya pada operasi perkalian.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Jarimatika Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Counting Skills Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas III SD”

B. Metode Penelitian

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di SDN 171/I Bajubang Laut yang berada di RT 05, Desa/Kelurahan Bajubang Laut, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Provinsi Jambi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 171/I Bajubang Laut. Alasan dipilihnya siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 171/I Bajubang Laut yaitu masih kurangnya pemahaman counting skills keterampilan berhitung terutama materi perkalian pada siswa yang cenderung rendah. Jumlah siswa kelas III yaitu 15 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 7 dan siswa perempuan berjumlah 8 orang yang menjadi subjek penelitian.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang

menggunakan pendekatan mixed methods (kualitatif dan kuantitatif). Data kualitatif pada penelitian ini terdiri dari observasi dan wawancara mengenai pengimplementasian jarimatika berbasis digital dalam pembelajaran. Data kualitatif ini berupa kalimat atau deskripsi yang dapat menyampaikan keterangan terkait hasil observasi penggunaan jarimatika berbasis digital guna meningkatkan counting skills pada siswa. Serta refleksi siswa terhadap penggunaan aplikasi jarimatika dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), tujuan penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan ini menguraikan proses penerapan jarimatika berbasis digital dalam pembelajaran matematika materi perkalian pada Siklus I dan Siklus II serta menjelaskan bagaimana perbaikan proses pembelajaran tersebut berkontribusi terhadap peningkatan

counting skills siswa. Pembahasan ini diarahkan pada tahapan penerapan pembelajaran, perubahan strategi yang dilakukan guru, serta keterkaitannya dengan perkembangan counting skills siswa.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa counting skills siswa kelas III pada pembelajaran matematika materi perkalian masih tergolong rendah. Menurut Yanti, dkk. (2022), counting skills atau keterampilan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dan berkaitan dengan operasi hitung yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, diperlukan adanya tindakan perbaikan yang dilakukan oleh guru guna meningkatkan counting skills siswa.

Tindakan yang diberikan oleh peneliti dalam meningkatkan counting skills pada pembelajaran matematika materi perkalian terutama perkalian 6 sampai 9 yaitu dengan menggunakan jarimatika berbasis digital. Menurut Nabila dkk. (2022) pembelajaran matematika tanpa dukungan media interaktif menyebabkan motivasi belajar menurun dan hasil belajar tidak maksimal. Media pembelajaran

yang menarik dan kontekstual sangat diperlukan agar siswa dapat memahami konsep matematika secara menyenangkan dan berkelanjutan. Penelitian ini menghadirkan inovasi yang signifikan dalam pendekatan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggabungkan jarimatika dan teknologi interaktif (Valentina & Wulandari, 2022). Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung membosankan dan menantang bagi siswa, penggunaan teknik jarimatika yang dikemas secara modern dalam media pembelajaran berbasis digital. Media ini tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep perkalian melalui visualisasi yang menarik, tetapi juga meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mereka (Ulfa dkk., 2021).

Pada Siklus I, pembelajaran perkalian menggunakan aplikasi jarimatika berbasis digital telah diterapkan sebagai upaya awal untuk membantu siswa memahami operasi perkalian. Guru memperkenalkan penggunaan aplikasi jarimatika digital melalui penjelasan dan contoh yang ditampilkan di depan kelas. Pada tahap ini, pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru,

sedangkan keterlibatan siswa dalam mempraktikkan jarimatika secara langsung masih terbatas.

Meskipun siswa mulai mengenal penggunaan jarimatika berbasis digital, sebagian siswa belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang ragu dalam melakukan perhitungan perkalian, belum lancar dalam menyelesaikan soal, serta belum mampu menyajikan proses perkalian secara runtut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada Siklus I, penerapan jarimatika berbasis digital belum sepenuhnya memberi ruang kepada siswa untuk membangun counting skills melalui pengalaman belajar yang aktif.

Temuan pada Siklus I sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga pemahaman konsep matematika akan berkembang dengan baik apabila siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Pembelajaran yang masih bersifat demonstratif pada Siklus I menyebabkan sebagian siswa belum optimal dalam mengembangkan counting skills.

Perbedaan antara Siklus I dan Siklus II terletak pada proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru, khususnya pada pemilihan model pembelajaran dan strategi pendukung dalam penggunaan aplikasi jarimatika berbasis digital. Perubahan ini dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I untuk memperbaiki keterlibatan siswa dan meningkatkan counting skills pada pembelajaran matematika materi perkalian.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi Siklus I, diperlukan perbaikan dalam proses penerapan jarimatika berbasis digital. Rekomendasi yang diberikan berfokus pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja secara berkelompok, serta mempraktikkan jarimatika secara langsung. Perbaikan ini diarahkan agar siswa tidak hanya melihat dan meniru, tetapi juga mengalami sendiri proses perhitungan perkalian.

Rekomendasi tersebut juga menekankan perlunya variasi kegiatan pembelajaran agar siswa dapat menggunakan jarimatika dalam berbagai situasi, seperti menyelesaikan soal secara mandiri,

berdiskusi dengan teman, dan mempresentasikan hasil perhitungan di depan kelas. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna dan mampu mengembangkan counting skills secara bertahap.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, pada Siklus II dilakukan perubahan proses pembelajaran dengan menggunakan model RADEC. Selain menampilkan aplikasi jarimatika melalui proyektor, guru juga menyediakan panduan langkah jarimatika yang digunakan siswa sebagai acuan dalam melakukan perhitungan perkalian. Pada tahap Read dan Answer, siswa membaca dan mencoba memahami panduan langkah tersebut. Selanjutnya, pada tahap Discuss, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyamakan pemahaman. Pada tahap Explain, siswa menjelaskan kembali langkah-langkah perkalian yang dilakukan, baik secara lisan maupun melalui praktik di depan kelas. Tahap Create memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan soal perkalian secara mandiri.

Pada Siklus II, rekomendasi perbaikan diterapkan secara konsisten dalam proses

pembelajaran. Guru menggunakan aplikasi jarimatika berbasis digital dengan pendekatan yang lebih bervariasi dan berpusat pada siswa. Siswa dilibatkan secara aktif melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta praktik langsung menggunakan jarimatika, baik secara mandiri maupun di depan kelas.

Peningkatan counting skills siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa proses penerapan jarimatika berbasis digital yang melibatkan siswa secara aktif memberikan dampak positif terhadap keterampilan berhitung. Siswa menjadi lebih lancar dalam melakukan perhitungan perkalian, lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal, serta mampu menyajikan proses perhitungan secara sistematis.

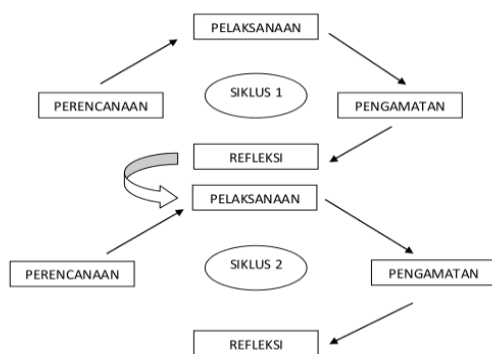
Peningkatan counting skills siswa terlihat setelah dilaksanakannya siklus II pertemuan 2, ketuntasan klasikal mencapai 81,6% setelah diterapkannya jarimatika berbasis digital dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Peningkatan tersebut mengacu pada indikator-indikator yang telah diamati selama proses pembelajaran. Indikator yang digunakan peneliti pada materi perkalian kelas III dengan

menggunakan aplikasi jarimatika adalah: (1) memahami konsep perkalian, (2) melakukan perhitungan perkalian dasar secara cepat dan tepat, (3) menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi perkalian, (4) merepresentasikan proses dan hasil perkalian secara matematis. Keempat indikator ini dipilih karena sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan praktis seperti jarimatika untuk membantu memahami konsep perkalian secara lebih mudah, sistematis, dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan jarimatika berbasis digital mampu meningkatkan counting skills siswa, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan capaian hasil belajar pada setiap siklus pelaksanaan. Pada siklus I pertemuan pertama, persentase ketuntasan klasikal counting skills mencapai 53,3% dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua menjadi 58,3%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan pertama persentase tersebut meningkat menjadi 78,3% dan pada pertemuan kedua kembali

menunjukkan peningkatan hingga mencapai 81,6%. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal counting skills tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 60% dengan predikat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan penulis pada siklus I hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan jarimatika berbasis digital, yang diawali dengan pengenalan pada Siklus I dan disempurnakan melalui pembelajaran yang lebih aktif dan bervariasi pada Siklus II, mampu meningkatkan counting skills siswa kelas III pada pembelajaran matematika materi perkalian di SDN 171/I Bajubang Laut. kelas III pada pembelajaran matematika materi perkalian di SDN 171/I Bajubang Laut.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar Siklus Pelaksanaan PTK

D. Kesimpulan

Dalam penerapan jarimatika berbasis digital, setiap siswa diarahkan untuk memperhatikan aplikasi yang ditampilkan pada layar proyektor. Tampilan aplikasi yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi perkalian, khususnya perkalian bilangan 6 sampai 9. Pelaksanaan penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa counting skills siswa masih berada pada kategori cukup, sehingga diperlukan refleksi untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan optimal, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Setelah perbaikan tersebut, penerapan jarimatika berbasis digital terbukti mampu meningkatkan counting skills siswa hingga mencapai kategori baik.

Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi dan tes yang menunjukkan kenaikan persentase counting skills siswa secara bertahap, yaitu dari 54,5% dan 59,5% pada siklus I menjadi 70,8% dan 76,24% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan jarimatika berbasis digital efektif

dalam meningkatkan counting skills siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian sebagai Penjumlahan Berulang dengan Penggunaan Media Gambar pada Siswa Kelas III SD Negeri 118272 Aek Kulim Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 3(1), 27-36.
- Fikri, A. D., & Susanto, R. (2024). Penerapan metode Jarimatika dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika materi perkalian di sekolah dasar. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia (JRTI)*, 9(2), 130-136.
- Kulimbang, E., Maniboey, L. C., & Efendi, R. (2025). Deskripsi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. *Jurnal Penalaran dan Riset Matematika*, 4(1), 22–34. <https://journal.almeeraeducation.id/prisma>
- Muzaki, M. F., & Sholihah, U. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Jarimatika. *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning*, 7(1), 61-68.
- Pratiwi, S. M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media V-Mau Berbasis Rme Dalam Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(02).
- Rahmayanti, J. D. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dasar. *RISDA: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(1), 1-13
- Rosiyana, M., & Umi Nurbaeti, R. (2023). Pelatihan Berhitung Cepat dengan Metode Jarimatika bagi Siswa Sekolah Dasar Desa Cigadung. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(02), 88-94
- Salilama, S., dkk. (2022). Metode Jarimatika dalam meningkatkan pemahaman siswa pada operasi perkalian. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 395-413.
- Sari, M. N., Erlindra, Y., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831–839.
- Sari, S. H., & Darmawati, D. (2024). Peningkatan Keterampilan Berhitung Melalui Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Penjumlahan Bilangan Untuk Siswa Kelas II SD 060913 Medan Tembung. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 13676-13684.
- Silver, A. M., Elliott, L., Braham, E. J., Bachman, H. J., Votruba-Drzal, E., Tamis-LeMonda, C. S., Cabrera, N., & Libertus, M. E. (2021). Measuring emerging number knowledge in toddlers. *Frontiers in Psychology*, 12, 703598.