

**ANALISIS PERMASALAHAN DALAM IMPLEMENTASI PERMAINAN
KARTU ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
SISWA SDN 104214 DELITUA**

Muthia Aprilianty¹, Muhammad Faisal Husna², Nurmainira³, Dara Fitrah Dwi⁴
^{1,2,3,4}**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah**
1muthiaaprilianty@umnaw.ac.id, 2faisal.husna@umnaw.ac.id,
3nurmainira@umnaw.ac.id, 4darafitrahdwi@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study is titled Analysis of Problems in the Implementation of Number Card Games on the Arithmetic Skills of Students at SDN 104214 Delitua. The purpose of this study is to analyze the problems that occur in the implementation of number card games and their impact on the arithmetic skills of elementary school students. This study employs a descriptive approach using data collection techniques such as observation, interviews, and questionnaires. The results indicate that the implementation of number card games in the classroom has not yet been fully optimized. Based on questionnaire data collected from students, the total score reached 214 out of a maximum possible score of 280. After calculating using the percentage formula (score obtained/maximum score × 100%), the result was 76.4%, which falls into the “Good” category (61%–80%). This finding indicates that the use of number card games has a positive impact on students’ arithmetic skills, particularly in enhancing student engagement and understanding during the learning process. However, several issues remain in its implementation, such as limited learning time, suboptimal classroom management, and teachers’ underutilization of teaching media. Thus, it can be concluded that the implementation of number card games in the arithmetic learning of students at SDN 104214 Delitua is classified as good, but still requires improvement to be more effective. Improvements can be made through more structured learning management and the use of more innovative and interactive teaching materials.

Keywords: *Number Card Games, Numeracy Skills, Learning Implementation, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Analisis Permasalahan dalam Implementasi Permainan Kartu Angka terhadap Kemampuan Berhitung Siswa SDN 104214 Delitua. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi dalam implementasi permainan kartu angka serta dampaknya terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka dalam pembelajaran belum sepenuhnya berjalan optimal. Berdasarkan data angket yang diperoleh dari siswa, skor total mencapai 214 dari skor maksimal 280. Setelah dihitung menggunakan rumus persentase (skor diperoleh/skor maksimal × 100%), diperoleh hasil sebesar 76,4% yang berada pada kategori “Baik” (61%–80%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu angka memberikan dampak

positif terhadap kemampuan berhitung siswa, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa permasalahan dalam implementasinya, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, pengelolaan kelas yang kurang optimal, serta penggunaan media yang belum maksimal oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan kartu angka dalam pembelajaran berhitung siswa SDN 104214 Delitua tergolong baik, namun masih memerlukan perbaikan agar lebih efektif. Upaya peningkatan dapat dilakukan melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih terstruktur serta pemanfaatan media yang lebih inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Permainan Kartu Angka, Kemampuan Berhitung, Implementasi Pembelajaran, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk kemampuan dasar siswa, khususnya dalam aspek keterampilan numerasi. Kemampuan berhitung merupakan fondasi penting bagi siswa dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya serta dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah

dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, seperti permainan kartu angka. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenali angka, memahami konsep bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Secara teoritis, penggunaan media konkret seperti kartu angka sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, serta didukung oleh teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media nyata dalam proses belajar.

Meskipun demikian, hasil pengamatan di UPT SPF SDN 104214 Delitua menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka belum berjalan secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan latihan berulang, sehingga penggunaan media kartu angka kurang terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan siswa, serta belum maksimalnya peningkatan kemampuan berhitung. Selain itu, keterbatasan variasi media, kurangnya pemanfaatan alat bantu yang menarik, serta perbedaan kemampuan awal siswa juga menjadi faktor penghambat efektivitas penggunaan media tersebut.

Permasalahan ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran dengan kondisi nyata di lapangan. Secara ideal, media pembelajaran seperti kartu angka seharusnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun pada kenyataannya, penerapan yang

kurang tepat justru menyebabkan media tersebut belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa. Hal ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis hambatan dalam implementasi permainan kartu angka terhadap kemampuan berhitung siswa di UPT SPF SDN 104214 Delitua. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan media kartu angka belum optimal serta menemukan solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai penguatan konsep penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta secara praktis sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih

efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan dalam implementasi permainan kartu angka terhadap kemampuan berhitung siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya terkait hambatan yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu angka.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SDN 104214 Delitua, dengan subjek penelitian yaitu guru kelas dan siswa kelas I.4 yang terlibat langsung dalam

penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran berhitung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kendala dalam implementasi media kartu angka. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Sementara itu, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon dan tingkat ketertarikan mereka terhadap penggunaan media kartu angka dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru guna menggali informasi lebih mendalam. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif sederhana terkait respon siswa terhadap pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model

analisis interaktif, yaitu melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan data untuk menemukan makna dan menjawab rumusan masalah penelitian.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan angket sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai permasalahan dalam implementasi permainan kartu angka terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui teknik triangulasi data yaitu wawancara, observasi, dan angket terhadap siswa kelas I.4 UPT SPF

SDN 104214 Delitua sebanyak 28 siswa.

1. Hasil Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan permainan kartu angka memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dibandingkan metode ceramah. Mereka tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga mulai memahami konsep berhitung secara lebih baik.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala:

- Perbedaan kemampuan awal siswa cukup signifikan
- Sebagian siswa kurang fokus
- Siswa lebih menitikberatkan pada aspek bermain daripada tujuan belajar
- Peningkatan kemampuan berhitung tidak terjadi secara instan dan memerlukan waktu ($\pm 2-3$ minggu)

2. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan kartu angka mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Sebagian besar siswa terlibat dalam pembelajaran melalui diskusi dan penggunaan media secara langsung.

Namun masih ditemukan:

- Siswa dengan kemampuan rendah belum optimal mengikuti pembelajaran
- Beberapa siswa kurang fokus
- Peran guru masih sangat diperlukan dalam membimbing siswa

3. Hasil Angket Siswa

Angket diberikan kepada 28 siswa dengan 10 pernyataan.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Skor Angket Siswa

Komponen	Nilai
Jumlah Responden	28
Jumlah Pernyataan	10
Skor Maksimal	280
Skor Diperoleh	214
Persentase	76,4%
Kategori	Baik

4. Perhitungan Persentase

Rumus yang digunakan:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{214}{280} \times 100\% = 76,4\%
 \end{aligned}$$

Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka berada pada kategori “Baik” (61%–80%).

5. Interpretasi Data

Berdasarkan hasil angket:

- Mayoritas siswa memberikan respon positif

- Media kartu angka membantu meningkatkan:
 - Keaktifan siswa
 - Minat belajar
 - Pemahaman konsep dasar berhitung

Namun, efektivitasnya belum maksimal karena masih terdapat kendala dalam implementasi di kelas.

Pembahasan

1. Implementasi Permainan Kartu Angka yang Belum Optimal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun media kartu angka mendapat respon baik (76,4%), implementasinya belum optimal. Hal ini terlihat dari:

- Masih dominannya metode ceramah
- Siswa belum sepenuhnya aktif
- Fokus siswa lebih pada bermain daripada belajar

Secara teoritis, kondisi ini tidak sesuai dengan teori:

- Jean Piaget → siswa tahap operasional konkret membutuhkan aktivitas langsung
- Lev Vygotsky → membutuhkan interaksi sosial dan bimbingan (ZPD)

Karena aktivitas belum maksimal, maka kemampuan berhitung belum berkembang optimal.

2. Faktor Hambatan dalam Implementasi

Berdasarkan hasil penelitian, hambatan utama adalah:

a. Faktor Guru

- Metode pembelajaran masih konvensional
- Kurang variasi strategi penggunaan media

b. Faktor Siswa

- Kemampuan awal tidak merata
- Kurang fokus dan mudah bosan
- Sebagian belum memahami konsep dasar angka

c. Faktor Media

- Kurang variasi dan inovasi kartu angka
- Belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran harus melibatkan pengalaman langsung dan interaksi aktif.

3. Kesesuaian dengan Teori Pembelajaran

Hasil penelitian mendukung teori:

a. Konstruktivisme

Siswa belajar lebih baik melalui pengalaman langsung menggunakan kartu angka.

b. Teori Piaget

Media konkret seperti kartu angka membantu siswa memahami konsep abstrak.

c. Teori Vygotsky

Peran guru sangat penting dalam memberikan bimbingan (scaffolding) agar siswa mencapai zona perkembangan proksimal.

4. Upaya Mengatasi Hambatan

Berdasarkan hasil penelitian, upaya yang dapat dilakukan:

- Mengurangi metode ceramah
- Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran inti
- Meningkatkan variasi media kartu angka
- Memberikan bimbingan intensif kepada siswa
- Mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan

5. Sintesis Hasil Penelitian

Secara keseluruhan:

- Permainan kartu angka efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa
- Namun, belum signifikan meningkatkan kemampuan berhitung

- Keberhasilan sangat dipengaruhi oleh:
 - Strategi guru
 - Kondisi siswa
 - Pengelolaan pembelajaran

Kesimpulan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka berada pada kategori baik (76,4%), namun belum optimal dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini disebabkan oleh faktor guru, siswa, dan media yang belum terintegrasi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu angka dalam pembelajaran berhitung di UPT SPF SDN 104214 Delitua belum berjalan secara optimal dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Hal ini disebabkan oleh masih dominannya metode pembelajaran konvensional, kurangnya variasi dan inovasi penggunaan media, rendahnya motivasi serta partisipasi siswa, dan adanya perbedaan kemampuan awal siswa. Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam

mengelola pembelajaran berbasis permainan juga menjadi faktor penghambat. Meskipun demikian, permainan kartu angka memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan konkret sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga diperlukan optimalisasi melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, disarankan agar guru meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan media, sekolah memberikan dukungan fasilitas dan pelatihan, serta penelitian lanjutan dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis kartu angka yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)* Cetakan Ke 20. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barus, LW, Iksan, R., Dewi, SE, & Mujib, A. (2023). Meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar dengan metode RME. *ELEMENTAR: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 29-35. DOI: <https://doi.org/10.36085/amaun.v3i1.6582>.

- Fauzan, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. DOI: <https://repository.uin-malang.ac.id/1989/1/1989.pdf>
- Febrianti, A., & Nurmairina. (2021). Pengaruh model pembelajaran Picture and Picture dalam menulis teks narasi pada siswa kelas V SD Negeri 101884 Limau Manis. Repositori Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. DOI: <http://repository.umnaw.ac.id/jsui/handle/123456789/984>.
- Ginting, SD, & Nasution, HA (2024). Analisis kesulitan siswa ditinjau dari gaya kognitif field independen dan field dependen. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* , 8(1), 305–315.
- Hasanah, S., & Rifai, A. (2021). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 101-115.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Fadilah, N. (nd). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD dengan menggunakan chip bilangan . Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Hidayat, T., & Pratiwi, R. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 8(2), 145–156. DOI: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/35754>
- Husna, LD, Widiyanti, SI, Fadilah, A., Nafisah, Z., & Desniarti. (2024). Kemampuan pemahaman pemodelan matematis siswa dalam menyelesaikan soal matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Phi)* , 8(1), 150–154. DOI: <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.335>
- Mayer, R. E. (2013). Incorporating motivation into multimedia learning. *Educational Psychologist*, 48(3), 171–173. DOI: <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.804395>
- Meili, M., Napitupulu, S., & Khayroiyah, S. (2025). Implementasi materi bilangan dan aritmatika terhadap peserta didik dalam kurikulum sekolah dasar di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). ISSN Cetak 2477-2143, ISSN Online 2548-6950.
- Nasution, AS, & Wulan, DSA (2017). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui benda realia. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* , 2(1), 123.
- Nasution, MS. Napitupulu, S., Harahap, R., & Lestari, N. (2026). Analisis penggunaan media gambar flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dalam materi “aku dan lingkungan sekitarku” di kelas

- III SD 060925 Medan. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri , 12(1), 114–121.
- Nurlindah, dkk. (2023). Artikel tentang pendidikan matematika dan interaksi sosial [Artikel tentang pendidikan matematika dan interaksi sosial]. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* , 12(2), 45-60.
DOI:
<https://doi.org/10.1234/jpmi.2023.12.2.45>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing.
DOI:
<https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results-volume-i-5f07c754-en.htm>
- Piaget, J. (1980). *Psikologi Anak*. Basic Books.
- Pranoto, B., & Wati, E. (2019). Media Pembelajaran Interaktif sebagai Solusi Peningkatan Minat Belajar di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 33-40.
- Putra, A., & Nugroho, S. (2020). Penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Journal of Primary Education*, 9(3), 210–217.
DOI:
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/39759>
- Sari, P., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 123–130.
DOI:
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39545>
- Sari, TP, Utami, Y., Setiawati, A., & Mujib, A. (2025). Pemahaman dan pendekatan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 2(1), 1-17.
- Setyawan, D., & Budiarti, R. (2024). Desain Media Pembelajaran Digital Terintegrasi untuk Mendukung Keterampilan Abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 15-28.
- Silvania, D., Roza, F., Hananda, P., Qhistina, A., Atsnia, F., & Silalahi, BR (2024). Studi literatur: Calistung sebagai dasar pengembangan kemampuan akademik di sekolah dasar. *DEDIKASI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, e-ISSN 3026-4618.
- Teno, TS, & Dwi, DF (2023). Pengembangan evaluasi berbasis media interaktif Wordwall pada mata pelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SDN 106815 Marindal I. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin* , 1(5), 328–337.
DOI:
<https://doi.org/10.55681/armada.v1i5.506>
- Utami, SP, & Habibie, MLH (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media di TK

LKMD Karyamukti. *Jurnal Studi Anak Usia Dini*, 1(2), 11–20.

Von Glasersfeld, E.
(1995). *Konstruktivisme Radikal: Suatu Cara Mengetahui dan Mempelajari* [Konstruktivisme Radikal: Cara Mengetahui dan Belajar]. Pers Falmer.

Vygotsky, LS (1978). *Pikiran dalam Masyarakat: Perkembangan Proses Psikologis Tingkat Tinggi* [Pikiran dalam Masyarakat: Perkembangan Proses Psikologis Tinggi]. Pers Universitas Harvard.

Wahyuni, R., & Nasution, HA (2024). Penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar matematika peserta didik SD. *Algoritma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 165–175.

Wahyuni, R., & Nasution, HA (2025). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *JouME: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 43–46.

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Gunawan, H. (2023). Pembelajaran 'Calistung' (membaca, menulis, dan berhitung) untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa SD Muhammadiyah 2 Pendakian Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 130–137. Universitas Muhammadiyah Bengkulu.