

## **PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING POCKET* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG**

Lilik Dwi Yanti<sup>1</sup>, Cindya Alfi<sup>2</sup>, Mohamad Fatih<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia  
<sup>1</sup>dwiyantililik305@gmail.com, <sup>2</sup>cindyalfi22@gmail.com, <sup>3</sup>fatih.azix@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to produce a product development in the form of teaching media for grade 1 namely Counting Pocket to improve students' numeracy skills. This research uses the development method (Research & Development) with the ADDIE development model, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used were tests and questionnaires. The product validity test was carried out by material experts and media experts. Validity test conducted by experts showed valid results with a percentage showing more than 85%. The feasibility test was carried out by the class teacher with a percentage showing 100%. While the increase in numeracy skills was shown to increase in the medium category with a normality gain of 0.62.*

*Keywords: counting pocket, arithmetic, addition and subtraction*

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media ajar untuk kelas 1 yaitu *Counting Pocket* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE, Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Instrumen yang dipakai berupa tes dan angket. Uji kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media. Uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli menunjukkan hasil yang valid dengan persentase menunjukkan lebih dari 85%. Uji kelayakan dilakukan oleh guru kelas dengan presentase menunjukkan 100%. Sedangkan peningkatan kemampuan berhitung terbukti meningkat dengan kategori sedang dengan hasil normalitas gain sebesar 0,62.

Kata Kunci: counting pocket, berhitung, penjumlahan dan pengurangan

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi seseorang. Pendidikan mampu menuntun dan menentukan arah masa depan seseorang. Setiap individual pada dasarnya terus dan rutin mengalami yang namanya pendidikan baik dilakukan secara sadar ataupun tidak,

namun setiap orang belum tentu dapat mengerti dan memaknai kata pendidikan (Sari dkk, 2020). Tujuan dari pembelajaran disekolah adalah siswa dapat memiliki pengetahuan dan kemampuan. Kemampuan yang perlu dikembangkan salah satunya adalah berhitung. Menurut (Aunio, 2019) kemampuan berhitung

merupakan pijakan awal anak dalam mempelajari matematika di sekolah. Anak perlu memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami kegiatan lain dalam matematika. Dengan mempelajari kemampuan berhitung, maka akan memudahkan anak dalam mempelajari matematika di sekolah formal.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Hal itu diperkuat oleh pendapat Hamka yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah, S. 2021). Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Seringkali ditemukan kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran pada sekolah dasar, khususnya di kelas bawah. Keterbatasan ini mengakibatkan kurangnya daya tarik proses belajar di dalam kelas maupun belajar mandiri

(Fatih & Alfi, 2021). Permasalahan tersebut juga ditemukan oleh peneliti saat penelitian awal pada November 2022 dengan melakukan wawancara kepada guru kelas 1 SDN Tlogo 02. Peneliti mendapat informasi bahwa guru tidak menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan berhitung sehingga kemampuan tersebut belum mampu meningkat secara optimal.

Penyebab kurangnya peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung di SDN Tlogo 02 berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran dikelas, perhatian siswa cenderung berpindah pada hal lain, seperti tangan sibuk memainkan benda-benda kecil, fokus siswa terbagi pada guru dan teman yang lain, siswa juga cenderung melihat kearah lain. Sehingga siswa kurang fokus saat belajar berhitung. Padahal kemampuan berhitung dikelas bawah sangat berpengaruh dan menjadi dasar ketika akan mempelajari kemampuan berhitung selanjutnya. Berhitung juga merupakan kemampuan yang sangat penting bagi siswa yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali siswa di kehidupan masa mendatang.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti di

SDN Tlogo 02, dapat diketahui bahwa salah satu faktor utama penyebab kemampuan berhitung pada siswa SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar belum meningkat secara optimal adalah guru belum menggunakan media dalam mengajarkan berhitung sehingga siswa kurang fokus dalam belajar. Dengan adanya masalah yang ditemukan terkait kurangnya variasi dan inovasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya peningkatan kemampuan berhitung, maka peneliti merasa hal tersebut perlu untuk segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu guru dirasa perlu lebih memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran *Counting Pocket*. Media *Counting Pocket* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung, media ini berupa sebuah papan dengan beberapa kantong yang memuat bilangan sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam menghitung angka. Media Kantong Bilangan adalah suatu media yang

digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran dimana media tersebut mengharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga peran siswa lebih banyak daripada guru (Darmawan, 2014).

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada siswa kelas rendah haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. (Susanto, 2018).

Penggunaan media *Counting Pocket* ini sudah dibuktikan dari penelitian Maria (2021) dalam jurnalnya dengan judul "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa

Kelas 1 Sekolah Dasar“ didapatkan hasil bahwa *Counting Pocket* pada pembelajaran tematik ini memperoleh nilai uji kelayakan yang tinggi dengan mendapatkan angka rata-rata sebesar 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Counting Pocket* sangat efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik disekolah dasar kelas I.

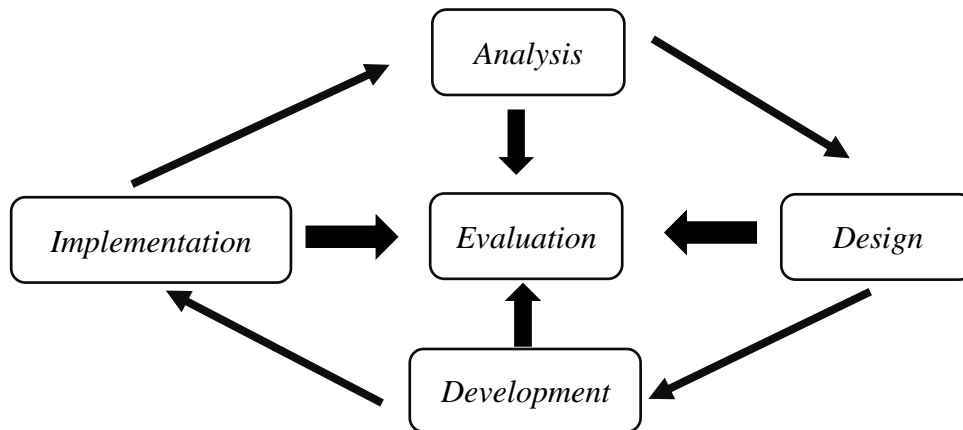
Berdasarkan uraian diatas, untuk memecahkan masalah yang ada di UPT SDN Tlogo 02 peneliti membuat inovasi dengan mengadakan penelitian *Research And Development* (RnD) dengan tujuan mengetahui proses pengembangan media *Counting Pocket*, menguji kevalidan dan kelayakan, serta mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan media *Counting Pocket*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti ini termasuk penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk dalam

hal ini bahwa peneliti menguji efektivitas atau validitas dari produk yang telah ada. Mengembangkan produk dalam hal ini peneliti memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, atau dengan menghasilkan produk baru.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Pengembangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE ini biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan model ADDIE hanya sampai pada tahap evaluasi tanpa ada tahap penyebaran, sehingga dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.



**Bagan 1** Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan menganalisis angket validasi, analisis kelayakan, analisis kemenarikan dan analisis peningkatan kemampuan berhitung siswa. Adapun data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil kritik dan saran dari

validator ahli materi, media, serta kelayakan media. Sedangkan data kuantitatif yang digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa dengan rumus *N-Gain*. Berikut adalah rumus kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa:

$$N\ Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

*S<sub>post</sub>* = Skor posttest  
*S<sub>pre</sub>* = Skor pretest  
*S<sub>maks</sub>* = Skor Maksimal

Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Nilai Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	rendah

Sumber: (Ramadhani dkk, 2020)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Analysis

Bersumber dari SDN Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai

pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan pengembangan media *Counting Pocket*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi disekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan

disekolah selama ini yaitu dari 24 siswa terdapat 11 siswa yang kurang menguasai materi berhitung. Selain itu dapat diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajarkan berhitung penjumlahan dan pengurangan, dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran *Counting Pocket* yang dirasa akan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Tlogo 2 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar.

## 2. Design

Pada proses pendesainan pengembangan media *Counting Pocket*, hal pertama yang dilakukan adalah merancang isi, isi dari *Counting Pocket* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Serta ditentukan dengan indikator berhitung yaitu mengenal banyak benda 1-100, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menyebutkan lambang bilangan 1-100.

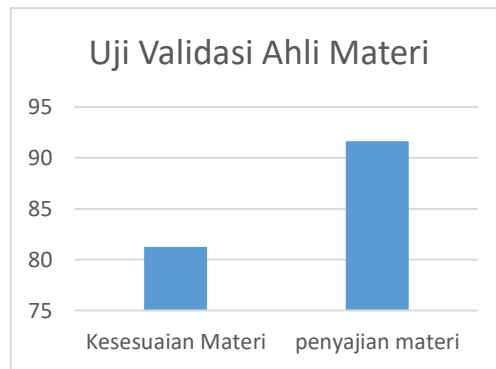
Kedua, memilih bahan, warna, dan gambar yang digunakan, karena media yang akan dikembangkan adalah *Counting Pocket*, maka bahan yang digunakan berbahan dasar kayu. Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1, sehingga warna yang digunakan beragam. Pemilihan gambar disesuaikan dengan materi yaitu gambar angka yang masih berbentuk factual namun tetap terlihat menarik.

## 3. Development

Setelah produk berhasil dikembangkan, tahap berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi respon guru. Berikut ini adalah hasil validasi tersebut.

### a. Validasi ahli materi

Pada validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian dari beberapa aspek validasi yaitu, kesesuaian materi 80%, dan penyajian materi 90% dengan kriteria sangat valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.



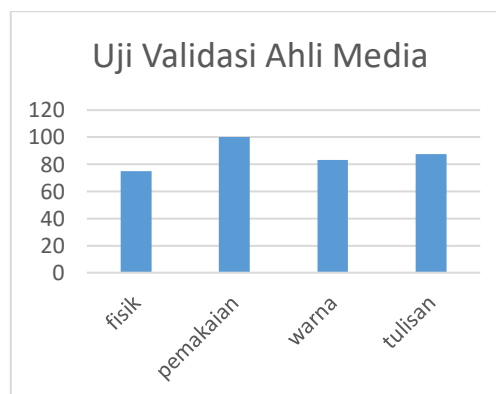
Grafik Hasil Uji Validasi Materi

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dengan variabel yang sama dan dilakukan oleh penulis yang berbeda. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dyah Galih (2016) yang menunjukkan bahwa media Kantong Nilai Plastik mendapatkan total skor validasi materi sejumlah 98 dan termasuk dalam kriteria yang sangat layak sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

media *Counting Pocket* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

b. Validasi ahli media

Pada validasi ahli media diperoleh hasil penilaian dari beberapa aspek validasi yaitu, fisik 75%, pemakaian 100%, warna 83%, dan tulisan 87,5% dengan kriteria sangat valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.



Grafik Hasil Uji Validasi Media

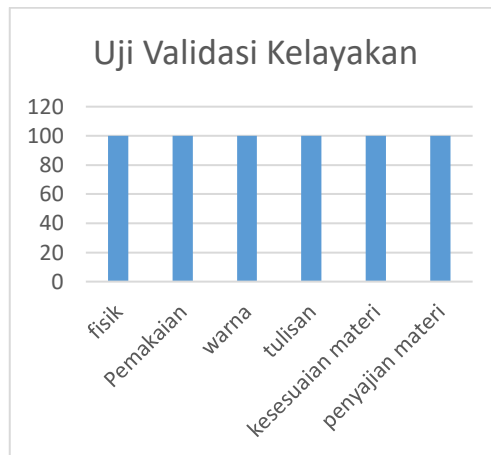
Penelitian lain juga dilakukan oleh Dyah Galih (2016) yang menunjukkan bahwa validasi media Kantong Nilai Plastik mendapatkan total skor sejumlah 95 dan termasuk dalam kriteria yang sangat layak

sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *Counting Pocket* telah memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

c. Validasi respon guru

Pada validasi kelayakan oleh guru diperoleh hasil penilaian dari

aspek materi dan media 100% dengan kriteria sangat valid untuk diuji cobakan tanpa revisi.



**Gambar 3.** Grafik Hasil Uji Validasi Kelayakan

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriani Rina (2023) dengan hasil kriteria validasi dan kelayakan berupa kategori "Layak" yang berarti dapat untuk digunakan. Penelitian pendukung lainnya oleh sholeh, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa validasi media PPAKIN dinyatakan layak atau valid untuk digunakan. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran Counting Pocket layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

#### 4. *Implementation*

Sebelum diuji cobakan, instrumen test dihitung terlebih dahulu menggunakan SPSS untuk mendapatkan tingkat validitas dan reliabilitas instrumen angket yang akan dibagikan untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung siswa. Hasil

yang diperoleh dalam perhitungan kevalidan instrumen mendapatkan kategori penilaian "valid" dengan hasil kevalidan instrumen lebih besar dari r tabel. Berdasarkan uji reabilitas yang menggunakan SPSS 21 tersebut, instrumen dapat dikatakan reliabilitas dengan kriteria Croanbach's Alfa .825 dengan jumlah item 10 yang berada pada kriteria reliabilitas  $0,81 < r_{11} \leq 1,00$  dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Maka dari itu, instrument siswa dapat dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung siswa dengan media *Counting Pocket*.

Pada tahap implementas ini dilakukan uji coba pada proses pembelajaran siswa kelas 1 SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Uji coba dilakukan



untuk mengetahui tingkat keberhasilan media terhadap peningkatan kemampuan berhitung dengan alat ukur berupa test yang diberikan sebelum menggunakan media *Counting Pocket* dan sesudah menggunakan media *Counting Pocket*.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta perhitungan *N-Gain* yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir *N-Gain* mencapai 0,62.. Dengan demikian, maka *N-Gain* yang diperoleh termasuk dalam kategori sedang karena  $0,30 \leq n \leq 70$ . Hal ini membuktikan bahwa media *Counting Pocket* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabilla, M. A., dkk (2022) dengan judul Pengaruh Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pada Siswa Kelas Iii Sdn 1 Cakranegara Tahun Ajaran 2022. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media kantong bilangan yang digunakan dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Cakranegara Tahun Ajaran 2022

#### 5. Evaluations

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli dan peserta didik yang diberikan selama tahap validasi. Berdasarkan dari hasil validasi didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu penambahan spesifikasi kelas dan materi pada cover, penambahan aksen gambar pada stik, dan perubahan warna pada cover.

Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran media *Counting Pocket* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon guru bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Counting Pocket* menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Pengembangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Tahap pertama yaitu tahap *analysis*, tahap ini dilakukan untuk mengetahui

permasalahan apa yang dihadapi disekolah yaitu dari 24 siswa terdapat 11 siswa yang kurang lancar dalam berhitung. Selain itu dapat diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajarkan materi berhitung.

Kedua yaitu tahap *Design*, pada tahap ini hal yang dilakukan adalah merancang isi, isi dari *Counting Pocket* disesuaikan dengan, ditentukan dengan indikator kemampuan berhitung. Setelah mengetahui isi dari media tahap selanjutnya adalah memilih bahan, warna, dan gambar yang digunakan. Ketiga tahap *development*, pada tahap ini dilakukan validasi instrument yaitu validasi instrument ahli media, validasi instrument ahli materi, dan validasi intrumen respon guru. Setelah validasi instrument dilakukan uji validasi produk yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi.

Keempat yaitu tahap *Implementasi*, pada tahap ini dilakukan uji coba produk pada proses pembelajaran siswa kelas 1 SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media terhadap peningkatan kemampuan berhitung dengan alat ukur berupa test yang diberikan sebelum menggunakan

media *Counting Pocket* dan sesudah menggunakan media *Counting Pocket*.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta perhitungan *N-Gain* yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir *N-Gain* mencapai 0,62.. Dengan demikian, maka *N-Gain* yang diperoleh termasuk dalam kategori sedang karena  $0,30 \leq n \leq 70$ . Berdasarkan dari hasil validasi didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu penambahan spesifikasi kelas dan materi pada cover, penambahan aksen gambar pada stik, dan perubahan warna pada cover.

Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran media *Counting Pocket* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon guru bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proes pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dari uji kelayakan oleh respon guru yang mencakup aspek materi dan media. Uji kelayakan oleh respon guru mendapatkan hasil 100%, jika rentang presentase sebesar  $81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$  maka produk yang dikembangkan termasuk dalam

kriteria kategori sangat layak. Artinya media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest di atas serta perhitungan *N-Gain* yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil akhir *N-Gain* mencapai 0,62.. Dengan demikian, maka *N-Gain* yang diperoleh termasuk dalam kategori sedang karena  $0,30 \leq n \leq 70$ . Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Iyyinatus shifa (2015) menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap penggunaan media belajar kantong bilangan pada hasil belajar matematika penjumlahan bilangan secara bersusun pada peserta didik kelas I SDN Prambanan Sleman. Penelitian lain juga dilakukan oleh Sri Fidayani (2018) menunjukkan bahwa keterampilan berbicara, anak kelompok B PAUD NurMisqi setelah dilakukan kegiatan dalam dua tahapan memperlihatkan adanya peningkatan diantaranya peserta didik sudah bisa menghitung bilangan dengan menggunakan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Berdasarkan identifikasi di atas bisa diketahui bahwa media *Counting Pocket* atau kantong bilangan banyak dikembangkan dan digunakan

sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian kantong bilangan yang telah dilakukan kebanyakan menunjukkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. (2023). *Pengembangan Media Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 di TK Ajarul Aswat* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Ariyantika, D., Farida, F., & Rakhmawati, R. (2019). Pengembangan Pocket Book Of Mathematic Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 175-183.
- Aunio, P. (2019). Early Numeracy Skills Learning and Learning Difficulties — Evidence-based Assessment and Interventions. In *Cognitive Foundations for Improving Mathematical Learning* (1st ed., Vol. 5).
- Darmawan, E. A. (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Bersusun*

- Dengan Menggunakan Media Kantong Bilangan Siswa Kelas I MI Yappi Banjaran.* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Dyah Galih Rizki Wulandari, P. G. S. D., & Budiharti, P. G. S. D. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KANTONG NILAI PLASTIK TRANSPARAN UNTUK MENANAMKAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN DI SEKOLAH DASAR.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar.
- Fidayani, S. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3).
- Meutia, O. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung pada Siswa Kelas IV SD Negeri 148/IV Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Raghubar, K. P., & Marcia A. Barnes. (2016). Early Numeracy Skills in Preschool-Aged Children: a Review of Neurocognitive Findings and Implications for Assessment and Intervention. *Clinical Neuropsychologist*.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipon's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA (PAKAPIN) PAPAN KANTONG PINTAR BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Elementary school journal*, 1(1), 23-32.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tunggali, A. P. P. W. (2019). Menelisik fungsi media baru (studi kasus literasi informasi kesehatan pada penggunaan aplikasi kesehatan di kalangan siswa sma muhammadiyah se-kabupaten Bantul). *JHeS*

*(Journal of Health Studies),  
3(1), 12-20.*

*Pendidikan dan Konseling  
(JPDK), 4(6), 2957-2964.*

Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi,  
Y. D., & Lukas, S. (2022).  
Mengukur Kemampuan  
Berhitung melalui Metode Fun  
Game Wordwall pada Siswa  
Kelas 1 Sekolah Dasar Strada  
Kampung Sawah. *Jurnal*

Zulaikhah, I. R., Syamsuddin, M. M., &  
Palupi, W. Upaya  
Meningkatkan Kemampuan  
Berhitung Melalui Teknik  
Pembelajaran Tps (Think Pair  
Share) Pada Kelompok B  
Tahun Ajaran 2016/2017