

STUDI DESKRIPTIF VIDEO PEMBELAJARAN MATH MAGIC SeMUT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Devi Sulistiawati¹, Dya Qurotul A'yun²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
200611100142@student.trunojoyo.ac.id¹, dyaq.ayun@trunojoyo.ac.id²

Diterima 11 Juni 2023, direvisi 6 Maret 2024, diterbitkan 30 April 2024

Abstract

Learning Mathematics in Elementary School has not been able to improve students' numeracy skills to the fullest, one of the reasons because many students think that mathematics is a difficult science and the explanations obtained related to the material cannot be understood by students properly. The use of monotonous teaching methods without any innovation makes students easily bored and less focused on understanding the materials during learning. This study aims to determine the increase in students' numeracy skills after using learning media in the form of video Math Magic Trick SeMUT (Stiped Multiplication Trick). The research orientation that will be discussed is the operation of multiplying integers. The research was conducted in class IV SDNU Al Istiqomah Gresik with 9 students as subjects, 3 male students and 6 female students. This type of research uses descriptive quantitative research. Sampling techniques using observation with test instruments. The research method uses a pre-test and post-test. The final research show that there is an increase in students multiplication counting skills after applying video education the Math Magic SeMUT.

Keywords: *Math Magic Trick, Numeracy Skill, Education Technology.*

Abstrak

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar belum mampu meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik secara maksimal, salah satu penyebabnya karena banyak peserta didik berpendapat mengenai matematika merupakan ilmu yang sulit dan penjelasan yang didapat terkait materi belum dapat dipahami peserta didik dengan baik. Penggunaan metode pengajaran yang monoton tanpa adanya inovasi membuat peserta didik mudah bosan dan kurang fokus memahami materi selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa video Math Magic Trick SeMUT (Stripped Multiplication Trick). Orientasi penelitian yang akan dibahas mengenai operasi perkalian bilangan bulat. Penelitian dilakukan di kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik dengan subjek penelitian berjumlah 9 peserta didik yaitu 3 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Jenis penelian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling* dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan instrumen penelitian berupa tes. Metode penelitian menggunakan design

eksperimen pre-eksperimental dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran *Math Magic SeMUT*.

Kata Kunci : Math Magic Trik, Kemampuan Berhitung, Teknologi Pendidikan.

I. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar tidak lepas dari pentingnya mengajarkan kemampuan dasar kepada peserta didik. Salah satu kemampuan dasar yang ada pada tingkat sekolah dasar adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat identik dengan mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada setiap tingkatan pendidikan. Matematika sendiri terbentuk berdasarkan hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Pentingnya mata pelajaran matematika dirasa perlu untuk dipahami dan dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat, terutama peserta didik sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Tampubolon et al., 2021). Hal ini dikarenakan (1) Matematika selalu digunakan dalam semua aspek kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) sebagai sarana komunikasi yang kuat, ringkas, dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dengan berbagai cara, (5) dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, akurasi dan kesadaran ruangan, serta (6) memberikan kepuasan dalam upaya pemecahan masalah yang menantang (Santosa, et al., 2019). Faktanya, banyak anak kurang menyukai pelajaran matematika, salah satu sebabnya karena kurangnya kemampuan berhitung yang dimiliki oleh peserta didik. Tidak sedikit peserta didik di berbagai tingkatan sekolah merasa bosan, tidak suka, dan merasa terbebani bahkan menganggap matematika sebagai momok menakutkan bagi peserta didik (Matulesy et al., 2022). Maka dari itu, sangat penting bagi seorang pendidik untuk bisa mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik. Dengan kemampuan berhitung yang baik maka kemampuan kognitif peserta didik juga akan meningkat. Hal ini selaras dengan Piaget dalam (Utoyo, 2015) yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung memiliki tujuan sebagai logika pembelajaran matematika, yang diharapkan dengan memiliki kemampuan berhitung peserta didik dapat berpikir logis dan merubah matematika menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mereka dapat menggunakan bahasa matematika dalam proses berpikir.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dengan metode bermain. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan cara mengajar berbasis permainan akan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih nyaman dalam proses belajar mengajar. Pembuatan media pembelajaran berbasis metode bermain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yaitu pembelajaran yang tercipta akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, bahan pembelajaran yang disampaikan guru akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah untuk dipahami, metode mengajar guru akan lebih variatif sehingga peserta didik tidak bosan dan guru pun tidak akan kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi dan pengkondisian kelas, serta peserta didik

juga akan lebih banyak melakukan kegiatan lain sehingga proses pembelajaran akan lebih berfokus pada kegiatan peserta didik (Sudjana & Rivai, 1992).

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri anak, meliputi motivasi, gaya belajar, kematangan dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan atau dari luar diri anak, seperti pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik, serta proses pembelajaran yang kurang dapat memfasilitasi keragaman peserta didik. Adapun indikator kemampuan berhitung siswa meliputi kemampuan menyelesaikan tugas dan kemampuan membuat soal dan penyelesaiannya (Enik Hidayati dalam Herawati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik cukup rendah dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan 66,7% dari 9 siswa kelas IV belum memahami konsep perkalian bilangan bulat ratusan dengan baik. Cara mengajar guru dengan menggunakan teknik perkalian susun membuat banyak peserta didik merasa kebingungan dalam konsep dasar kelipatan bilangan. Peserta didik memerlukan waktu cukup lama untuk menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan hitungan. Selain itu, penyebab lain rendahnya kemampuan berhitung peserta didik karena metode yang diajarkan dalam menyelesaikan perkalian menggunakan bilangan besar masih dengan cara lama dan kurang variatif, sehingga semangat siswa dalam menyelesaikan operasi perkalian menurun. Oleh karena itu, pentingnya inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode baru dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menyelesaikan masalah dalam kemampuan berhitung peserta didik menggunakan video pembelajaran *Math Magic Trick* SeMUT.

Math Magic SeMUT (*Striped Multiplication Trick*) merupakan salah satu trik matematika yang dapat digunakan untuk menyelesaikan operasi perkalian dengan mudah dan cepat. Metode ini menitik beratkan pada pemahaman peserta didik akan konsep dasar matematika. *Math Magic Trick* sendiri diciptakan dengan pola permainan yang variatif sehingga menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, kebaharuan penelitian ini yaitu pengembangan video pembelajaran sebagai media yang berisi cara menghitung bilangan bulat dengan menggunakan *Math Magic* SeMUT (*Striped Multiplication Trick*). Sebagai upaya dalam menunjukkan kebaharuan (*novelty*) antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, maka peneliti melakukan perbandingan dengan melihat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan video pembelajaran *Math Magic* SeMUT dengan setelah menggunakan video pembelajaran *Math Magic* SeMUT. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat menjadi cara pengajaran baru untuk penyelesaian operasi perkalian, dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika.

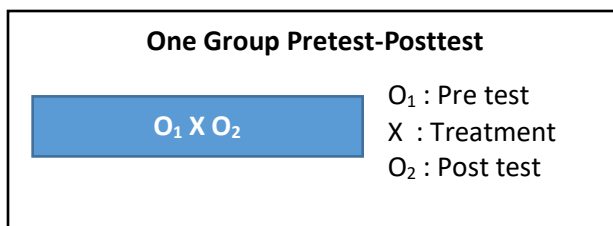
Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDNU Al Istiqomah Rejodadi Kabupaten Gresik, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik setelah mempelajari video pembelajaran *Math Magic Trick* SeMUT di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik.

II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2021: 23), metode ini digunakan untuk pengumpulan data, analisis data, yang berguna untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel independen, dan dependen. Variabel independen pada penelitian yaitu video pembelajaran *Math Magic SeMUT*, sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung peserta didik.

Metode pengumpulan data meliputi (1) kegiatan observasi kelas, dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas dan cara mengajar guru serta sikap dan respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, (2) wawancara bersama guru kelas IV SDNU AL Istiqomah, hal ini digunakan untuk mengetahui permasalahan secara lebih mendalam pada mata pelajaran matematika terutama pada konsep dasar matematika. (3) tes, dilakukan dengan memberikan penugasan berupa soal *pretest-posttest* yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun untuk subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 9 siswa. Terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pengambilan data dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 2-3 Juni 2023. Pada hari pertama yaitu hari Jumat, 2 Juni 2023 dilakukan perizinan kepada kepala sekolah dilanjutkan dengan melakukan observasi terkait proses belajar siswa dan cara mengajar guru pada mata pelajaran Matematika. Selanjutnya pada hari Sabtu, 3 Juni 2023 dilakukan pemberian tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post test*. *Pre-test* diberikan sebelum media video pembelajaran ditampilkan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi perkalian bilangan, selanjutnya penampilan video pembelajaran *Math Magic Trick SeMUT (Striped Multiplication Trick)* dan dilanjutkan pemberian *post-test* kepada peserta didik.

Teknik pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengembangan sample dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan instrumen penelitian berupa tes. Metode penelitian menggunakan design eksperimen pre-eksperimental dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif yaitu menggunakan statistik. Teknik ini bertujuan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian. Peneliti melakukan pengujian hasil *pretest-posttest* menggunakan IBM SPSS 25.0 for windows.



Gambar 1. Desain Ekperimen Pre-Ekperimental

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil pengerjaan soal *pre-test* pada materi perkalian bilangan bulat besar di kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik didapati hasil bahwa terdapat peserta didik yang tidak tuntas dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Dari 9 peserta didik kelas IV terdapat 66,7% atau 6 peserta didik yang belum tuntas dan 33,3% atau sebanyak 3 peserta didik yang tuntas mencapai KKM 75. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *pre-test* yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 40, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 65,56. Penjabaran statistik nilai *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 1.

No.	Statistik Nilai	Statistik
1	Subjek	9
2	Nilai Ideal	100
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	40
5	Rentang Nilai	50
6	Nilai Rata-rata	65,56

Tabel 1. Statistik Nilai Pre-Test

. Skor hasil tes *pre-test* peserta didik kemudian dianalisis menggunakan presentase pada distribusi frekuensi yang hasilnya sebagai berikut :

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86-100	Sangat Baik	0	0%
2	65-85	Baik	3	33,3%
3	45-64	Cukup	5	55,6%
4	22-44	Rendah	1	11,1%
5	< 22	Kurang	0	0%

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Pre-Test

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa hanya ada 3 peserta didik (33,3%) mendapatkan kategori nilai baik, 5 peserta didik (55,6%) dengan kategori nilai cukup dan 1 (11,1%) peserta didik dengan kategori nilai rendah. Dari hasil menunjukkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang mengalami ketercapaian kemampuan berhitung perkalian pada operasi perkalian bilangan bulat. Berdasarkan hasil tes *pre-test*, kesalahan yang banyak dilakukan peserta didik pada soal perkalian bilangan bulat yaitu ratusan. Hal ini dikarenakan peserta didik yang masih menggunakan cara hitung perkalian dengan teknik hitung susun memerlukan waktu lama dalam menghitung, sehingga saat diberikan soal *pre-test* dengan batasan waktu mereka tidak bisa menjawab soal dengan tepat.

Pada tahap ini diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar dan kemampuan berhitung perkalian siswa yaitu cara penyelesaian soal yang kurang efektif. Maka dari itu perlu adanya inovasi pada cara belajar siswa yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga kemampuan berhitung perkalian peserta didik akan meningkat. Peneliti menggunakan cara penyelesaian soal menggunakan *Math Magic* yang dinamai *Math Magic SeMUT (Striped Multiplication Trick)* dalam bentuk video pembelajaran. Desain media

yang komunikatif dan baru membuat siswa merasa tertarik untuk mempelajari. Banyak peserta didik yang ikut menjawab pertanyaan-pertanyaan pada video secara antusias.

Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berhitung peserta didik juga ditunjukkan pada hasil *post-test* siswa yang mengalami peningkatan sangat signifikan dari hasil *pre-test*. Hasil tes menunjukkan bahwa 100% siswa sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada *post-test* yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 80, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 90. Penjabaran statistik nilai *post-test* dapat dilihat pada Tabel 3.

No.	Statistik Nilai	Statistik
1	Subjek	9
2	Nilai Ideal	100
3	Nilai Tertinggi	100
4	Nilai Terendah	80
5	Rentang Nilai	20
6	Nilai Rata-rata	90

Tabel 3. Statistik Nilai Post-Test

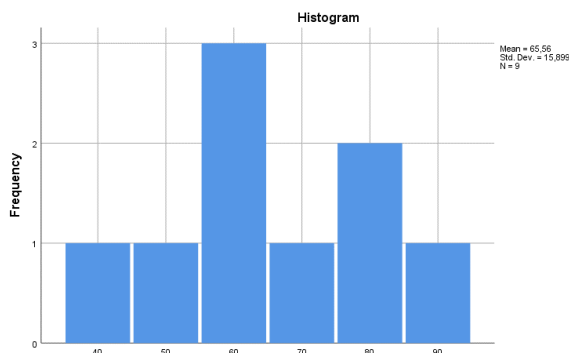
. Skor hasil tes *post-test* peserta didik kemudian dianalisis menggunakan presentase pada distribusi frekuensi yang hasilnya sebagai berikut :

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	86-100	Sangat Baik	7	77,8%
2	65-85	Baik	2	22,2%
3	45-64	Cukup	0	0%
4	22-44	Rendah	0	0%
5	< 22	Kurang	0	0%

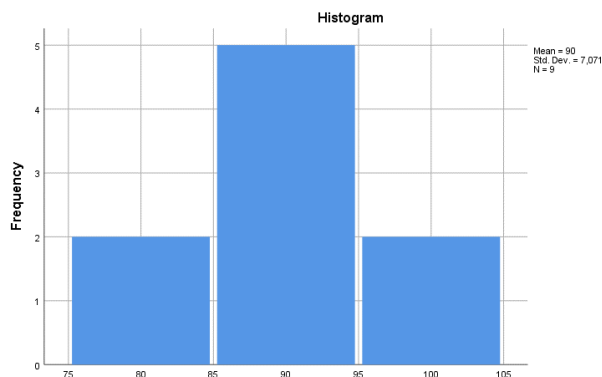
Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Post-Test

Berdasarkan hasil *post-test* menunjukkan bahwa dari 9 peserta didik kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik, telah mencapai KKM 75 dengan presentase 100% atau dapat dinyatakan bahwa hasil test menunjukkan semua peserta didik sudah memenuhi kriteria minimum pembelajaran. 7 (77,8%) peserta didik diantaranya mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan 2 (22,2%) peserta didik mendapatkan kategori baik.

Guna menguji kepastian data peningkatan kemampuan berhitung perkalian siswa maka digunakan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan uji normalitas data menggunakan *Shapiro Wilk*. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Normalitas Data Pre-Test



Gambar 3. Histogram Normalitas Data Post-Test

Setelah itu untuk menguji peningkatan kemampuan berhitung perkalian siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test, dilakukan uji paired sample t-test menggunakan SPSS. Adapun hasilnya sebagai berikut :

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kemampuan Berhitung Perkalian - Posttest Kemampuan Berhitung Perkalian	-24,444	10,138	3,379	-32,237	-16,652	-7,234	8	,000

Gambar 4. Hasil Paired Sample T-Test

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil Sig (2-tailed) menunjukkan 0,000 sehingga nilai Sig 2-tailed < 0,025 yaitu 0,000 < 0,025 maka menunjukkan ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Sehingga menunjukkan bahwa video pembelajaran yang diterapkan peneliti berhasil.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berupa video pembelajaran *Math Magic* SeMUT dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian peserta didik kelas IV SDNU Al Istiqomah. Hal ini dapat dilihat hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan hasil setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Selain dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, penggunaan video pembelajaran ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian baik itu berupa soal sederhana maupun yang lebih kompleks seperti operasi perkalian bilangan ratusan. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan media ini memberikan suasana baru yang menarik bagi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung perkalian peserta didik menggunakan video pembelajaran *Math Magic* SeMUT.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Ibu Kepala Sekolah dan guru kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik yang telah memberikan izin pengambilan data dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian dengan lancar dan tepat waktu. Selain itu, ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan kepada Ibu Dya Qurotul A'yun, S. Pd., M. Pd. yang telah memberikan masukan dan arahan guna penyelesaian hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan tepat. Ucapan terimakasih yang terakhir peneliti sampaikan kepada siswa-siswi Kelas IV SDNU Al Istiqomah Gresik yang sangat antusias membantu peneliti dan semangat untuk mempelajari hal baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ni Wayan Uci Ratna., dkk. (2021). "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 5, I.* hlm. 99-106.
- Fanida, Hanin dan Purwanto. (2014). "Pengembangan Strategi Hitung Perkalian Dengan Struktur dan Pola Bilangan Pada Siswa Sekolah Dasar". *JPGSD, Vol. 2, I.* hlm. 1-8.
- Harahap, Rima Dwitayana. (2019). *Penerapan Perkalian Cross-Line untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar.* (Skripsi, Universitas Jambi, 2019).
- Herawati. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Melalui Penerapan Teori Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas IV SD INPRES Mangempang.* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021). Diakses dari https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19639-Full_Text.pdf.
- Matulesy, A., Ismawati, & Muhid, A. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 13(1),* 165–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Nitasari, E. Ayum. (2020). *Penerapan Teknik Cross-Line untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Pemahaman Konsep Perkalian Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Al-Hikmah Jonggol Jabon Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020).
- Pujiono, Ahmad Malik., dkk. (2022). "Analisis Kemampuan Berhitung Materi Perkalian untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar". *Malih Peddas, Vol. 12, I.* hlm. 31-38.
- Rusmania, Nia. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas III SDN Kalipucang Bantul.* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
- Sudjana, N., & Rivai. (1992). *Media Pengajaran.* CV. Sinar Baru Algensindo.
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2021). *Pentingnya Konsep Dasar Matematika Pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat.* scholar.archive.org
- Utoyo, S. (2015). "Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini". Gorontalo: Ideas.
- Yulianti, Dwi., dkk. (2017). "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak". *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganeshha, Vol 5, I.* hlm. 96-105