

Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar

M.M Endang Susetyawati*¹, Bintang Wicaksono², Lisa Oktavia³,
Nadia Maharani Putri⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

*email: magda@upy.ac.id

bintang@upy.ac.id

Abstrak

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang dapat menumbuh kembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak. Permasalahan yang dihadapi anak pada kemampuan berhitung adalah anak kurang memiliki keterampilan dalam melakukan perhitungan. Kurangnya ketrampilan berhitung dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji permainan ular tangga sebagai media dalam membantu anak sekolah dasar meningkatkan kemampuan berhitung untuk menyelesaikan soal matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Diujicobakan melalui tiga tahap dan melibatkan sembilan anak yang memiliki perbedaan kemampuan berhitung. Hasil dari penelitian ini adalah anak menjadi lebih terampil dalam melakukan perhitungan, pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan, kegiatan belajar menjadi interaktif, dan motivasi belajar berhitung menjadi meningkat. Media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar berhitung dan menyelesaikan soal matematika.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Kemampuan Berhitung, Media

Abstract

The ability to count is part of mathematics which can develop children's cognitive abilities. It is very important to develop the ability to count in children, because counting can be used in children's daily lives. The problem faced by children in their ability to count is that children lack skills in doing calculations. Lack of numeracy skills can cause low mathematics learning achievement. This research aims to examine the snakes and ladders game as a medium to help elementary school children improve their numeracy skills to solve math problems. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection through observation, interviews and documentation. It was tested in three stages and involved nine children who had different numeracy abilities. The results of this research are that children become more skilled at doing calculations, learning becomes fun, learning activities become interactive, and motivation to learn to count increases. The snakes and ladders learning media can increase motivation to learn to count and solve math problems.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Numeracy Skills, Media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar anak didik dapat mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Beberapa peran guru yang diambil alih oleh ibu, seperti melatih kedisiplinan, membantu lebih memahami suatu

konsep, serta membantu putra putrinya dalam penggunaan alat teknologi. Orang tua adalah salah satu pendidik yang ada di rumah. Dalam keadaan seperti sekarang ini orang tua menjadi sangat penting dalam tercapainya tujuan belajar, Dimana proses pembelajaran matematika yang berlangsung secara *daring* (Muhammad Haykal dkk. 2021). Pada observasi awal peneliti juga menemukan orang tua yang kurang memperhatikan proses belajar anaknya, seperti halnya orang tua tidak tahu menahu akan jadwal pelajaran pada anaknya, tidak melengkapi alat belajarnya, mengabaikan kondisi lingkungan belajar anak, tidak tau akan kemajuan belajarnya, tidak memperhatikan kesulitan yang dihadapi anaknya, tidak memberikan dorongan semangat kepada anak.

Kesibukan orang tua seringkali menjadi penghalang untuk mendampingi anaknya belajar, mengakibatkan anak tidak serius dan fokus dalam belajar terutama dalam menghadapi mata pelajaran yang memang sangat perlu dampingan untuk mengerjakan seperti matematika. Ternyata disini orang tua memegang peran penting dalam mempengaruhi sikap dan keterampilan matematika pada anak, bahkan ini telah diawali sejak masa balita. Begitu banyak tugas yang diberikan kepada siswa membuat siswa merasa sangat jenuh, bahkan orang tua yang sibuk bekerja sehingga membuat anak menjadi kurang perhatian, dimana orang tua harus membagi waktu antara bekerja dan mendampingi anak dalam belajar, sehingga hasil belajar anak pun menurun (Kautsar Wardhana, Ahmad Syafi'i, dan Firnanda Putra 2021).

Matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan. Matematika sebagai alat komunikasi yang kuat dan jelas serta dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, seperti meningkatkan kemampuan logis, ketelitian, kesabaran dan kesadaran serta memberikan kepuasan terhadap usaha yang dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah yang menantang. Matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting, matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi sebagian siswa. Siswa merasa kesulitan karena tidak bisa membedakan perkalian antara penyebut dengan penyebut, pembilang dengan pembilang, serta siswa belum bisa menyederhanakan pecahan. Siswa juga sering kurang teliti dalam melakukan perhitungan.

Matematika memegang peranan penting sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, matematika juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Anggraini & Pramudita, 2021). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar hingga Tingkat perguruan tinggi (Firdareza & Hapsari, 2019).

Menurut Husamah, dkk. (2016), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong psikis di dalam diri peserta didik yang merangsang kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar akan memungkinkan dalam memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Kenyataan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran berhitung adalah pembelajaran yang masih terfokus pada tujuan agar siswa mampu mengerjakan soal di modul, ulangan harian, dan tes semester tanpa mempertimbangkan kebutuhan siswa. Ketidaksihinggaan ini yang menjadi penyebab pembelajaran berhitung menjadi monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa. Sehingga hal tersebut berpengaruh negatif terhadap kemampuan berhitung anak. Tidak sedikit siswa selalu menghindari pembelajaran matematika karena dirasa matematika merupakan pelajaran yang sulit, padahal matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting di dalam dunia

pendidikan. Banyak sekali yang mengategorikan penyebab kesulitan dalam pembelajaran matematika, padahal tujuan dari matematika sebenarnya adalah untuk melatih kita untuk mencari solusi dari suatu masalah, berhitung hanya salah satu fungsi praktis dari matematika.

Anak-anak cenderung lebih suka bermain dibandingkan belajar. Mainan-mainan anak di rumah bisa menjadi solusi agar anak menjadi pintar karena biasanya mainan banyak memberikan kesenangan pada siswa dan tidak terpaku oleh buku saja. Mainan anak juga bisa membuat proses belajar berhitung menjadi menyenangkan. Dengan itu anak belajar di tempat yang terbuka, dan membuat suasana hati anak senang. Selain itu orang tua juga bisa membuat pencahayaan kamar anak lebih terang dan membuatkan meja belajar jika anak belum mempunyai meja khusus untuk belajar.

Matematika memegang peranan penting sebagai salah satu mata Pelajaran di sekolah, matetikan juga memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Anggraini & Pramudita, 2021). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar hingga Tingkat perguruan tinggi (Firdareza & Hapsari, 2019). Menurut Husamah, dkk. (2016), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong psikis di dalam diri peserta didik yang merangsang kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar akan memungkinkan dalam memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Dari hasil penelitian awal didapatkan bahwa keterampilan berhitung penting dan perlu di dukung untuk dilakukan, karena memberikan kemampuan siswa untuk mampu menggunakan keterampilan matematika secara praktis untuk memenuhi tuntutan kehidupan. Masalah yang akan dibahas adalah: “Bagaimana permainan ulat tangga dapat digunakan sebagai media dalam membantu anak sekolah dasar meningkatkan kemampuan berhitung dalam menyelesaikan soal matematika?”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggambarkan peran permainan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati yang akan di lakukan penelitian. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar (SD) di Desa Jomegatan, Kasihan, Bantul. Peneliti memfokuskan penelitian kepada peran permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data-data antara lain: Observasi (pengamatan) yaitu peneliti mengamati keadaan yang ada di lokasi, mengamati yang terjadi mengenai pelaksanaan kegiatan pengenalan konsep bilangan anak. Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan. Terdapat dua pihak dengan kedudukan yang berbeda dalam proses wawancara, pihak pertama berfungsi sebagai penanya, disebut pula interviewer, sedang pihak kedua berfungsi sebagai pemberi informasi (*informationsupplier*). Adapun dalam pelaksanaan wawancara, peneliti sebagai penanya (*interviewer*) menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu kemudian menggunakan pertanyaan tersebut untuk mendapatkan jawaban berupa informasi dari pemberi informasi (*information supplier*). Teknik dokumentasi merupakan

alat pengumpulan data yang paling diutamakan dalam hal pembuktian di penelitian kualitatif karena pembuktian hipotesanya yang diajukan secara logis dan rasional, di mana hasil dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengenalan konsep bilangan anak

Teknik analisa data penelitian ini adalah dengan model interaktif yang terdiri dari tiga hal utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan dalam menganalisis data, peneliti menggunakan namun data tersebut dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan sesuai kenyataan realita.

Langkah-langkah dalam analisis data dalam penelitian ini mengikuti analisis data Miles and Huberman dalam buku yang ditulis oleh Sugiyono, yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Setelah semua data telah didapatkan oleh peneliti mengenai pelaksanaan kegiatan pengenalan kegiatan konsep bilangan anak. Maka data dipilih dan difokuskan pada pokok yang sekiranya diperlukan dalam penulisan laporan penelitian serta membuang data- data yang tidak diperlukan, sehingga data-data tersebut dapat dipahami.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah reduksi telah dilakukan langkah selanjutnya yang peneliti akan lakukan adalah Penyajian Data, yaitu men-*display*-kan data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan dengan teks yang bersifat naratif dengan men-*display*-kan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang akan terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Melihat dari penjelasan di atas maka men-*display*-kan data yaitu dengan membuat uraian yang bersifat naratif, sehingga dapat diketahui rencana kerja selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami dari data tersebut. Rencana kerja tersebut bisa berupa mencari pola- pola data yang dapat mendukung penelitian tersebut.

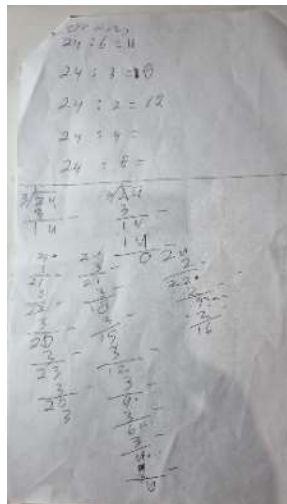
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Jomegatan, Kasihan, Bantul, bertempat di rumah bapak RT. Kegiatan ini diikuti oleh 10 anak yang terdiri dari siswa SD kelas 1 dingga kelas 6. Kegiatan ini dilakukan dengan rincian mengerjakan soal sambil bermain permainan ular tangga. Anak yang mencapai finish terlebih dahulu dan dapat mengerjakan soal paling banyak akan diberikan reward berupa hadiah penghargaan.

Sebelum memulai permainan ular tangga, terlebih dahulu dijelaskan kegiatan yang akan dilakukan beserta dengan cara bermainnya. Dalam hal ini dibuat 2 kelompok pemain. Anak memilih anggota kelompoknya secara bebas, agar mereka dapat bermain dan belajar dengan nyaman. Sebelum permainan dimulai, anak-anak diminta untuk melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu. Selama permainan berlangsung, anak terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam memainkannya. Pemenang permainan ini akan mendapatkan hadiah, sehingga ini membuat anak semakin bersemangat dalam memecahkan soal yang ada dalam permainannya. Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini memberikan motivasi terhadap kemampuan berhitung anak. Sekaligus mendorong anak lebih mudah memahami berbagai operasi yang terdapat pada

soal. Pada permainan ini juga menyediakan soal berbentuk kontekstual, sehingga dapat menumbuhkan tingkat berpikir kritis anak. Anak yang tidak dapat mengerjakan soalnya dibantu dalam memahami soal cerita, agar dapat menjawab soal masalahnya. Sehingga, permainan ini juga dapat membantu anak untuk mendalami suatu materi dan latihan soal.

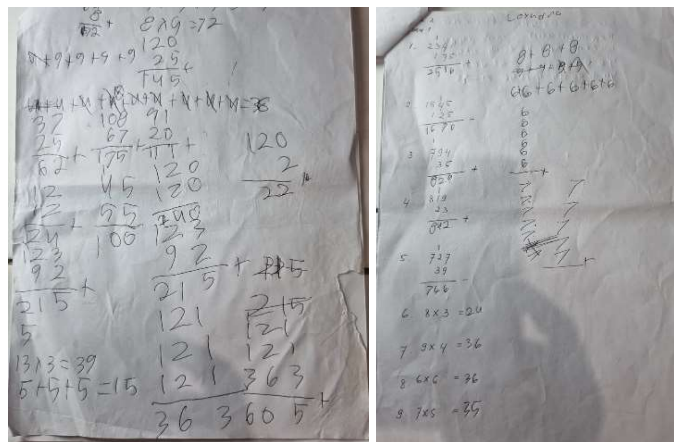
Tahap awal dalam penelitian ini yaitu melakukan tes kemampuan awal yang dilakukan sambil bermain ular tangga. Permainan diikuti oleh 10 anak, dan dari hasil tersebut diketahui bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak masih kurang.



Gambar 1. Hasil tes awal

Setelah mengetahui kemampuan awal dari 10 anak, mereka diberikan soal latihan ke 1 dan latihan ke 2 dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan setelah dilakukannya latihan soal.

Berikut contoh hasil latihan ke 1 dan latihan ke 2 pada anak A.



Gambar 2. Hasil Latihan ke-1 dan Latihan ke-2

Anak A telah melakukan latihan ke-1 dan latihan ke-2. Berdasarkan hasil latihan 1 anak sudah bisa melakukan perhitungan dengan baik hanya saja untuk penulisannya belum terlalu rapi. Pada latihan ke-2, anak mampu mengerjakan soal dengan perhitungan yang baik dan dengan penulisan yang rapi. Setelah mengerjakan latihan tersebut, anak juga

diberikan soal cerita guna mengetahui kemampuan pemecahan masalah. Contoh hasil pengerjaan soal cerita;

20. ayah memelihara 120 ekor
itik. Paman memelihara 52
itik berapa jumlah itik keduanya

$$\begin{array}{r} 120 \\ + 52 \\ \hline 172 \end{array}$$

Gambar 3. Hasil Pengerjaan Soal Cerita

Dalam mengerjakan soal tersebut anak A mampu memahami apa yang diperintahkan. Anak A mampu memecahkan masalah yang diberikan yaitu menghitung jumlah itik yang dipelihara oleh ayah dan paman.

Setelah dilakukannya tes kemampuan awal, soal latihan ke-1, soal latihan ke-2, serta tes kemampuan pemecahan masalah, diperoleh hasil dari 10 anak yang mengikuti tes dengan permainan ular tangga. Dari 10 anak, urutan pertama dalam mencapai finish dalam permainan ular tangga, dapat menyelesaikan soal sebanyak :

1. Urutan finish ke-1 : anak dapat menyelesaikan 16 butir soal
2. Urutan finish ke-2 : anak dapat menyelesaikan 11 butir soal
3. Urutan finish ke-3 : anak dapat menyelesaikan 16 butir soal

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa mengembangkan kemampuan siswa dalam berhitung menggunakan permainan memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan berhitung siswa. Dapat dilihat dari urutan finish dalam menyelesaikan permainan ular tangga dan banyaknya soal yang telah dikerjakan serta hasil observasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa antusias dalam menerima transfer ilmu yang diberikan oleh guru. Dengan melihat hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis permainan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan antara hasil belajar berhitung sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis permainan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi ketiga anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan cepat, yaitu :

1. Ketiga anak tersebut memilih butir soal yang mudah untuk diselesaikan.
2. Keberuntungan dalam melempar dadu, sehingga keluar mata dadu yang besar.
3. Ketiga anak tersebut antusias untuk menang.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh beberapa kesimpulan antara lain: 1) Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak memerlukan media yang menciptakan proses pembelajaran matematika yang bermakna, menyenangkan dan disesuaikan dengan materi serta karakteristik anak. 2) Pembelajaran dengan ular tangga dapat menimbulkan keceriaan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar anak menjadi lebih semangat ketika dalam proses pembelajaran. 3) Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua atau lebih pemain, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial antar anak, dengan adanya ular tangga ini interaksi antar anak menjadi lebih hidup antara satu sama lain dan saling membantu temannya jika tidak dapat menjawab pertanyaan di dalam permainan ular tangga karena mereka bermain bersama dalam permainan ular tangga yang disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran. 4) Pemain perlu merencanakan langkah-langkah mereka, dengan memilih

mengerjakan soal yang lebih mudah dan mempertimbangkan efek tangga dan ular dalam permainan. Ini melatih keterampilan strategi. Permainan ini melibatkan pemikiran cepat dalam menghitung langkah dan menganalisis posisi pemain pada papan permainan. 5) Permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak sehingga anak lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran karena dalam permainan ular tangga melibatkan pemikiran strategis, perencanaan langkah, dan pengambilan keputusan. Hal ini dapat merangsang aktivitas kognitif anak.

Dengan demikian adanya media pembelajaran permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan berhitung, meningkatkan motivasi anak, meningkatkan interaksi sosial, dan meningkatkan keterampilan kognitif anak. Permainan ular tangga tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak, tetapi juga dapat membantu dalam pengembangan kecerdasan emosional anak.

REFERENSI

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2004). *Chopsticks and counting chips: Do play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in a early childhood classroom?* In D. Koralek, Ed., *Spotlight on young children and play*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Britton, Lesley. (1992). *Montessori Play and Learn: a Parent's guide to Purposeful Play From two to Six*. New York: Crown Publishing Group.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2005). *Math Play: How Young Children Approach Math*. *Early Childhood Today*, 19(4), 50-57. California Preschool Instructional Network. (2010). *Engaging Children in Early Mathematical Experiences*. Sacramento, CA: Sacramento County Office of Education. Retrieved from https://cpin.us/sites/default/files/fcab_resources/fcab_res_math/fcab_mat_thprac/Engaging%20Children%20in%20Early%20Mathematical%20Experiences.pdf
- Eliana, N. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Permainan Lompat Henti*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 90-99. <https://doi.org/10.21009/JPD.071.08>
- Griffiths, Rose. (2010). *The Excellent of Play, Second Edition :Mathematics and Play*. British: Open University Press.
- Hyvonen, P. T. (2011). *Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teachers*. *Australian Journal of Teacher Education*, 36(8). <http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2011v36n8.5>
- Margery D. Osborne and David J. Brady. (2001). *Constructing a Space for Developing a Rich Understanding of Science through Play*. *Journal of Curriculum Studies* 33: 511–24. Education and Advanced Learning. (2015). *A Time for Learning, A Time for Joy: Resource for Kendergarten Teachers*. Canada: Government of Manitoba. 22
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principle and Standards for School Mathematics*. USA: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nurkamilah, M., M Fahmi, N., & Aep, S. (2018). *Mengembangkan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia*. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 2(2).

Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar

M.M Endang Susetyawati*, Bintang Wicaksono, Lisa Oktavia, Nadia Maharani Putri

- Putra, D. O. P., & Purnomo, Y. W. (2023). PENGARUH PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6231>
- Wahyuni Ningsi, S., Kadir, K., & Rahmat, R. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(1).<https://doi.org/10.36709/japend.v3i1.25271>
- Widyastuti, N. S., & Pujiastuti, P. (2014). PENGARUH PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN BERPIKIR LOGIS SISWA. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2718>
- Sari, P. (2017). Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI. *Jurnal Gantang*, 2(1). <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.60>
- Yogman M, Garner A, Hutchinson J, et al; *Aap Committee On Psychosocial Aspects Of Child And Family Health, Aap Council On Communications And Media*. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*. 2018;142(3):e20182058.