



## Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Kotak Perkalian Dalam Meningkatkan Minat Belajar Numerasi Di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia

Suryani Parningotan Simamora<sup>1</sup>, Suci perwita Sari<sup>2</sup>, Ismail Saleh Nasution<sup>3</sup>, Mandra Saragih<sup>4</sup>, Dewi Kesuma Nasution<sup>5</sup>, Syamsuyurnita<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

---

### Abstract

Received: 25 November 2023  
Revised : 04 Desember 2023  
Accepted: 10 Desember 2023

*Numeration is the ability to apply the concept of numbers and mathematical operations in everyday life. Such research is a qualitative descriptive method with case studies. Data collection techniques are interviews, observation and documentation. Many students still do not understand arithmetic things. This is because students are less trained in various things in the form of arithmetic. It could also be one of the causes of the low numeracy skills of Grade 4 students at the Guidance Center of Kampung Bharu Malaysia. Students need to understand multiplication learning because it is needed in everyday life. As a teacher, it is therefore important to apply what you have learned to numbering at a minimum: one day and one hour to add up the number of students. This being an important reason for teachers to innovate learning to count means being a facilitator and observer, from teacher to student. user, developer, and maker; The teacher's innovation process in the three stages of learning to count through: introductory concepts, transitions/stages and symbol stages; and the impact of teacher innovation. The multiplication box learning method to increase logical-mathematical intelligence in the sense of logical thinking, can add storage, can categorize, can add numbers, can learn to act, to become a problem solver, to understand cause and effect and to be able to do it to increase accuracy. (1) this environment includes aspects such as: interesting, fun and increases student creativity (2) The quality of quantitative media in learning Visual Figures is "very good" with an average of 3.3. (3) Student test scores using supporting media to solve open-ended questions after learning the number of degrees related to numbers increased by 128.2% and students participated more actively in the learning process.*

**Keywords:** Props, Multiplication Box, Numeration

(\*) Corresponding Author: [simamorasuryanip@gmail.com](mailto:simamorasuryanip@gmail.com)

**How to Cite:** Simamora, S. P., Sari, S. perwita ., Nasution, I. S., Saragih, M., Nasution, D. K., & Syamsuyurnita. (2023). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Kotak Perkalian Dalam Meningkatkan Minat Belajar Numerasi Di Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10438761>

---

### PENDAHULUAN

Numerasi adalah kemampuan menerapkan konsep angka dan angka operasi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Setiap siswa harus memiliki kemampuan matematika yang baik, karena dengan kemampuan siswa dengan keterampilan matematika yang baik merasa lebih mudah untuk diproses dan dipecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020). Tantangan bagi siswa di abad ke-21 adalah keterampilan yang dibutuhkan dari mereka literasi, salah satunya literasi. Keterampilan numerik dapat dikenali pengetahuan, keterampilan, perilaku dan disposisi yang dibutuhkan siswa menerapkan matematika dalam situasi yang berbeda. Keterampilan numerik merupakan prasyarat untuk keterampilan abad 21 pendidikan yang terintegrasi dengan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sesuai dengan karena kegunaannya,

kelancaran berhitung dianggap sangat penting dipahami oleh semua. Hal ini karena aritmatika adalah mungkin meningkatkan pemikiran kritis setiap orang.

Efek lain yang bisa mempermudah penyelesaian masalah sehari-hari menggunakan pengetahuan matematika. Keterampilan numerik hadir keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa. Berhitung juga dapat diartikan sebagai menggunakan keterampilan berpikir konsep, fakta, prosedur, dan sumber daya matematika untuk memecahkan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari (Mahmud & Pratiwi., 2019). siswa yang anda memiliki keterampilan aritmatika yang baik dan dapat memecahkan masalah secara logis dan kritis. Selain itu, penomoran dapat digunakan untuk manajemen kompetensi materi yang menerapkan prinsip matematika larutan. Keterampilan berhitung juga dapat menjadi modal seorang siswa menguasai dan memahami mata pelajaran lain. Berhitung juga dapat diartikan sebagai kemampuan manusia dalam penggunaan argumen. Berpikir adalah analisis dan pemahaman pernyataan dalam manipulasi simbol matematika kehidupan sehari-hari Keterampilan numerik adalah bagian dari matematika.

Oleh karena itu, komponen-komponen implementasi numerik tidak dapat dipisahkan satu sama lain selimut matematika Berdasarkan uraian ini, perhitungan dapat dilakukan memiliki kemampuan memahami konsep operasi hitung di kelas matematika, yang meliputi pengetahuan, membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari. Jadi penomoran adalah bagian dari matematika komponen numerik tidak dapat dipisahkan dari isi materi matematika (Khakima & Zahra., 2021). Namun pada kenyataannya, kondisi lokal dan pemahaman matematika masih rendah relatif rendah, terutama untuk siswa kelas 4 Disanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia . Banyak faktor mempengaruhi rendahnya keterampilan matematika siswa kelas 4 Disanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia, salah satu hal yang tidak disukai kebanyakan siswa dalam segala hal matematika. Makanya kami berharap dengan adanya program KKN Internasional untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas 4 Disanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia.

## **TINJAUAN TEORITIS**

Izzatin & dkk. (2022) mengatakan bahwa berhitung adalah suatu keterampilan seseorang yang merumuskan, mengidentifikasi dan mengimplementasikan dasar-dasar matematika dalam berbagai konteks yang dibutuhkan seseorang kehidupan sehari-hari Juga Salvia & dkk. (2022) mengatakan kemampuan ini berhitung adalah kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan merumuskan matematika dalam berbagai konteks, termasuk penalaran matematis, konsep, prosedur, dan fakta untuk menjelaskan dan memprediksi suatu peristiwa dengan mana anda dapat memecahkan masalah sehari-hari. Berpikir di sini berarti memahami dan menganalisis sesuatu pernyataan dengan operasi memanipulasi simbol matematika yang ada kehidupan sehari-hari, serta dapat dinyatakan dalam bentuk tulisan maupun lisan (Ekowati & dkk, 2019). Ada tiga keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa, yaitu. Keahlian ini meliputi kemampuan untuk mencari, mengambil dan memahami informasi dalam teks

sehingga siswa dapat mengidentifikasi sesuatu ide dan informasi yang terkandung dalam teks sebagai berikut:

- 1) Terapkan berbagai jenis angka dan simbol terkait matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari, Memahami, menafsirkan, dan mengkomunikasikan berbagai angka dan simbol Interpretasi dan integrasi, kompetensi ini merupakan kompetensi pemahaman siswa interpretasi informasi tersirat.
- 2) Menganalisis bagan, tabel, grafik, bagan, menganalisis data yang tersedia untuk pengambilan dalam berbagai format
- 3) Evaluasi dan refleksi, dalam kompetensi ini siswa juga harus melakukan evaluasi perhatikan isi teksnya menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan juga untuk memprediksi keputusan.

Winata dkk. (2021) mempresentasikan Literasi dan Aritmatika matematika untuk memecahkan masalah dalam berbagai situasi kehidupan; Maulidina & dkk. (2019) mengusulkan bahwa komputasi terdiri dari tiga indikator, yaitu: membuat sebuah keputusan Sangat penting untuk memahami keterampilan literasi dan peraturan setiap siswa. Rohim (2021) mengatakan bahwa berhitung adalah keterampilan Selain menerapkan literasi dan keterampilan Aritmatika memecahkan masalah dan menarik kesimpulan wajar tetap I aritmatika ini membutuhkan pemikiran logis untuk memudahkan siswa dalam memahami matematika dan menganalisis sesuatu masalah dan pemecahan masalah (Patriana, Utama dan Wulandari, 2021). Siregar, P. (2022) menyatakan bahwa aritmatika sangat erat kaitannya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan belajar aritmatika adalah menyempurnakan pengetahuan dan keterampilan dalam interpretasi angka, data, tabel dan grafik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia . Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 4 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan di dalam kelas. Mempelajari dilaksanakan dalam dua periode. yang amamti dalam ini terdiri dari empat tahap, antara lain: merencanakan, melaksanakan, memantau, dan refleksi. Metode yang digunakan pendataan adalah observasi, wawancara, tes belajar, dan dokumentasi. Pernyataan siswa yang dianalisis hanya mewakili bagian yang ingin diperiksa dan disesuaikan dengan protokol wawancara mendalami proses koneksi matematis siswa, termasuk menebak, menafsirkan, bandingkan, hitung, dan generalisasikan saat memecahkan masalah. data hasil rekaman kegiatan penelitian berupa catatan lisan tentang topik penelitian yang akan dilakukan informasi. Materi disimak dan dianalisis berdasarkan uraian yang jelas sesuai indikator yang ingin dicapai dalam penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Validitas**

Berdasarkan analisis data untuk mendapatkan hasil kuantitatif Konsekuensi: persentase penilaian pakar analisis deskriptif kuantitatif, Ada 1 siswa yang mendapat nilai 98,2 siswa untuk mencapai peringkat 93,33 dan 1 siswa

mendapatkan nilai 73. Hal ini terlihat dari hasil tersebut. Semua siswa dalam uji coba produk dinyatakan sempurna untuk nilai keseluruhan siswa mencapai nilai KKM lebih dari 70. Meskipun rata-rata siswa mendapat 88,88 ke atas Penguasaan pembelajaran klasikal 100% Berdasarkan kriteria kinerja bahwa suatu media efektif bila kesempurnaan klasik setidaknya 85%.

## 2. Review Hasil Belajar

Pada tahap pengujian produk media tes dilakukan pada 6 siswa tingkat keterampilan yang berbeda yang membentuknya 15 pertanyaan Meskipun rata-rata siswa mencetak 93,67 dan menang Penguasaan pembelajaran klasikal 100% Berdasarkan kriteria kinerja bahwa suatu media efektif bila kesempurnaan klasik setidaknya 85%.

## 3. Respon Siswa

Survei respon siswa dilakukan Cari tahu tingkat daya tariknya alat peraga melalui pembelajaran numerasi perkalian ini dapat esensial kilatan kuesioner selama tahap pengujian produk diberikan kepada 4 siswa per tingkat bakat yang berbeda mengunduh 10 objek interogatif. Sekarang mencapai skor total 54 poin maksimal 60. Poin diperoleh dari ini Persentase 98,33%. Mengubah Kriteria daya tarik media telah ditetapkan multimedia interaktif menggunakan media visual tersebut .belajar memahami kriteria sangat menarik dalam tahap operasi percobaan 4 siswa berpartisipasi dalam survei. Dari skor ini Persentase mendapat 99%. Konversi dengan kriteria daya tarik media sampai pada kesimpulan bahwa Multimedia Interactive Materi numerasi berbasis game angket hanya digunakan belajar memahami kriteria sangat menarik.

Tahapan- tahapan matematika dilakukan pada diSangggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia dikelas 4 adalah sebagai berikut:Tahap awal memperkenalkan konsep bahwa anak-anak belajar dengan perangkat yang berbeda langsung melalui proses pembelajaran tiga langkah. Objektif pembelajaran tiga langkah ini untuk memperkuat konsep anak sedemikian rupa utuh. Pembelajaran tiga langkah mencakup banyak perangkat setara:tongkat penomor, tangga dengan manik-manik pendek dan manik-manik emas. Kedua, masa transisi masa transisi adalah saat anak belajar dengan perangkat tertentu tidak langsung melalui simbol. Untuk pelaksanaannyabelajar berhitung pada peralihan/peralihan melalui suatu bilangan perangkat .Guru dapat meningkatkan konsep konversi/transformasi melalui alat penomor kertas dengan cara menulis di buku, secara berurutan pemahaman anak terhadap simbol meningkat. Ketiga, langkah simbolik adalah masa ketika anak-anak belajar dengan perangkat tertentu tidak langsung Langkah simbolik adalah langkah yang memaparkan anak-anak pada abstrak melalui kombinasi angka dan simbol,sebagai operasi numerik. Untuk belajar perhitungan menggunakan beberapa perangkat seperti:tabel tambahan (untuk penjumlahan), tabel pengurangan (untuk pengurangan), tabel perkalian (untuk perkalian) dan tabel pembagian (untuk pembagian). Panggung ikon ini dilakukan oleh guru ketika anak sudah dapat memahami konsep besaran dan notasi yang benar

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini, kami membahas hasil studi yang menggambarkan literasi kalkulator siswa sekolah dasar. Indikator Menggunakan berbagai angka dan simbol

terkait matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pertama menggunakan berbagai angka dan simbol yang berhubungan satu sama lain matematika dasar untuk memecahkan berbagai masalah sehari-hari, indikator terpenuhi ketika siswa mengetahui cara menggunakan angka dan membentuk kalimat matematika. Kompilasi langkah-langkah untuk memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan Mahmud dan Pratiwi (2019) yang penelitiannya menunjukkan bahwa siswa dapat memecahkan masalah yang tidak terstruktur dalam kehidupan sehari-hari untuk menganalisis informasi yang diperoleh tentang masalah dan penggunaan interpretasi analitis untuk menarik kesimpulan. Menganalisis informasi yang ditampilkan tentang item tersebut berbagai format. Indikator lain dianalisis mampu memenuhi indikator tersebut. Indikator tersebut dapat dipenuhi jika siswa dapat menulis Informasi tentang gambar yang relevan, meskipun tidak ditampilkan sepenuhnya. Beberapa siswa tidak tuliskan semua detail masalahnya. Namun, selama wawancara siswa dapat menyebutkan informasi yang terkandung dalam soal. Menafsirkan hasil analisis untuk tujuan tersebut membuat prediksi dan keputusan. Hal ini menyebabkan siswa tersebut tertinggal dalam pelajarannya dibandingkan dengan teman sebayanya. Belakangan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa beberapa siswa sering bertengkar dengan temannya hingga berkelahi saat jam pelajaran. Siswa-siswa ini mengganggu teman-temannya dengan berjalan-jalan kemudian mengajak mereka bermain atau bercanda dan berteriak di kelas.

Terkadang perilaku ini menjadi penyebab seringnya terjadi pertengkaran di kelas. Semua masalah pembelajaran mata pelajaran tersebut dapat muncul bukan tanpa alasan melainkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor penyebab masalah tersebut adalah faktor internal dan eksternal. Faktor ini bersifat intrinsik, yaitu faktor yang berasal dari setiap individu siswa seperti kecerdasan, emosi, usia dan faktor lain yang mempengaruhi proses belajar. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor luar atau kondisi lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar setiap siswa, sedangkan faktor internal menimbulkan masalah dalam belajar sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran, yaitu 1). Motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan siswa tidak memperhatikan ceramah yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran; 2). Siswa terlalu pasif atau tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang diberikan tidak maksimal; 3). Kebiasaan belajar siswa berbeda-beda, terkadang siswa senang belajar dengan musik atau audiovisual seperti video, sedangkan di kelas dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan cepat membosankan; 4). Sikap dan perilaku siswa di dalam kelas; 5). Usia siswa dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diserap, dimana siswa yang lebih muda memiliki pemahaman yang lebih rendah terhadap materi tersebut.

Lakukan koreksi dan penghilangan dalam siklus I mengenai hasil evaluasi periode kedua, materi sesi pertama sudah "lengkap". merupakan pertidaksamaan linear variabel dan menggunakan konsep pertidaksamaan bervariasi dalam pemecahan masalah" sedangkan materi sesi II "Menyelesaikan perkalian ". hasil pada evaluasi siklus II diperoleh hasil kesempurnaan belajar klasikal yaitu 81,25%. Skor hal ini sesuai dengan pedoman penilaian teknis untuk kelas ini dianggap sempurna secara klasik untuk materi yang disajikan ketika itu sempurna skor klasik

75%. Dari hasil evaluasi pada setiap siklus dapat diketahui capaian yang telah dicapai angka belajar siswa meningkat dari 62,5 persen pada Siklus I menjadi 81,25 persen Siklus II setelah peneliti menerapkan model pembelajaran Alat peraga proses belajar mengajar. Perbandingan data kinerja siswa Siklus I dan Siklus II ditunjukkan pada gambar di bawah ini .

Siswa yang kesulitan belajar matematika bukan karena tidak bisa belajar sebaliknya, justru menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang dianggap paling sulit membosankan Siswa yang memiliki kesulitan belajar matematika rata-rata sering melakukan kesalahan dan kesalahan dalam memecahkan masalah matematika, seperti kesalahan siswa aritmatika, maka siswa melakukan kesalahan dalam belajar geometri, dan sering terjadi kesalahan dalam menghadapi masalah berupa masalah cerita.Selain itu, pengaruh strategi guru dalam pembelajaran matematika juga diperhatikan siswa biasanya monoton, yaitu. H. mereka menggunakan model pembelajaran konvensional instruksi seperti guru hanya ceramah dan hanya memberikan tugas kurangnya motivasi siswa.Selain itu, kurangnya dukungan sarana dan prasarana meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Karena tidak ada ruang untuk itu diSanggar Bimbingan Kampung Bharu Dimalaysia seperti pojok baca, perpustakaan yang cocok sebagai ruang pertunjukan program nomor Manfaat kesempatan belajar dan infrastruktur meliputi:

- 1) Mampu mengklarifikasi informasi untuk meningkatkan pemahaman penomoran siswa.
- 2) Meningkatkan perhatian siswa untuk menciptakan motivasi belajar untuk siswa.
- 3) Memberikan pengalaman kepada setiap siswa.
- 4) Adanya interaksi dengan siswa lain dan guru.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif .Berdasarkan hasil pekerjaan siswa dengan lembar jawaban dan hasil wawancara pada penelitian yang dilakukan pada saat penelitian, dipilih tiga orang mahasiswa yang memenuhi kriteria topik penelitian. Ketiga mata pelajaran tersebut.Itu melewati proses pencocokan yang mencakup menebak, menafsirkan, membandingkan, menghitung, dll untuk menggeneralisasi Berdasarkan hasil pekerjaan siswa dengan lembar jawaban dan hasil wawancara pada penelitian yang dilakukan pada saat penelitian, dipilih tiga orang mahasiswa yang memenuhi kriteria topik penelitian. Ketiga mata pelajaran tersebut itu melewati proses pencocokan yang mencakup menebak, menafsirkan, membandingkan, menghitung, dll untuk menggeneralisasi Kemudian strategi pemecahan masalah dari ketiga mata pelajaran tersebut berbeda sesuai dengan kriteria respon yang diinginkan (karena masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah masalah terbuka dengan lebih dari satu strategi solusi yang benar).

Kemudian peneliti melanjutkan menganalisis data dari tiga mata pelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa koneksi dibuat siswa dapat dibagi menjadi dua kriteria koneksi: pengembangan koneksi dan koneksi parsial.siswa dikatakan menghasilkan "perkalian kotak " ketika siswa dapat bernalar secara menyeluruh dengan logika kembangkan koneksi baru melalui masalah yang sama dengan konteks masalah yang diberikan.siswa sebuah "perkalian kotak " dikatakan ada ketika siswa hanya membuat koneksi parsial, yaitu berdasarkan pengetahuan mereka.Guru harus lebih meningkatkan intensitas konseling siswa pimpin diskusi,

pantau pekerjaan siswa, dan pers bagi siswa, kelompok yang berhasil adalah kelompok yang anggotanya mengerti atau mengetahui cara menjawab pertanyaan. Dengan cara ini diharapkan siswa aktif dan mudah memahami materi, karena mereka merasa berada di tangan yang lebih baik. Kemudian guru harus mendorong dan membimbing siswa lebih aktif sehingga mereka dapat melakukan hal ini. Kombinasi antara motivasi dan positif dapat memiliki efek positif tentang kemampuan saya penyelesaian masalah. motivasi yang besar dan aktivitas yang dalam pemecahan masalah dapat meningkat pikirannya yang kritis. keterampilan berpikir kritis ini sangat penting untuk menganalisis dan memecahkan masalah kompleks. Motivasi dan aktivitas juga dimungkinkan tingkatan kreativitas Anda dalam pemecahan masalah. Mencoba berpartisipasi secara teratur dan aktif memecahkan masalah, seseorang akan mendapatkan lebih banyak menemukan ide dan solusi baru dengan mudah lebih kreatif. Motivasi dan aktivitas yang luar biasa terus menyelesaikan masalah dapat meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Ketika seseorang memiliki kepercayaan diri tinggi, mereka akan lebih mudah untuk mengelola kendala dan menemukan solusi yang tepat dipenyelesaian masalah. Ketika siswa sangat termotivasi dan terlibat aktif dalam memecahkan masalah, mereka akan lebih motivasi untuk menemukan solusi yang tepat dan mengembangkan keterampilan mereka dipenyelesaian masalah.

## **KESIMPULAN**

Menghasilkan penelitian tentang proses hubungan matematis dalam pemecahan masalah kesimpulan yang meliputi proses koneksi matematis yang dilakukan oleh semua subjek menebak, menafsirkan, menghitung, membandingkan, dan menggeneralisasi. Lalu para peneliti ditemukan dua kategori/kriteria koneksi buatan siswa, antara lain: Koneksi dibuat dan sambungan sebagian Siswa dikatakan membuat koneksi perkembangan ketika mereka tahu bagaimana berdebat logis dalam pengembangan koneksi baru melalui masalah yang sama dengan konteks bermasalah yang diberikan. Siswa dikatakan membuat koneksi parsial ketika siswa membuat koneksi tidak sempurna Koneksi yang dilakukan siswa hanya sebagian saja yaitu beralasan pengetahuannya. Pengembangan media dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan media berupa spandukmemecahkan pertanyaan terbuka tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan kompetensi Kelas VI Disanggar Bimbingan Kampung Bharu. Pengembangan media disebut Media pembelajaran visual ( perkalian kotak)kerumunan). Hal yang menarik dari media tersebut adalah siswa dapat belajar dengan cara bermain yaitu dengan melompati angka,dapat digunakan dalam berbagai bidang keahlian dan membantu siswa menemukan spektrum yang luas memproses respons dengan satu hasil. Alat peraga perkalian kotak meningkatkan numerasi ddalam minat belajar memiliki kualitas yang sangat baik dan nilai validitas media yang rata-rata nilai yang diperoleh adalah 3,3. Keefektifan penggunaan media tersebut dapat dilihat dari segi kognitif dan afektif. Mengenai aspek kognitif atau terkait pengetahuan, terlihat bahwa rata-rata hasil pretest hanya 4 siswa.Nilai yang didapat adalah 39, sedangkan rata-rata nilai posttest dari 4 siswa mengalami peningkatan sebesar 89skor rata-rata sebelum dan sesudah tes meningkat sebesar 50, atau peningkatan persentase yaitu 128,2%. Mengenai aspek

afektif atau sikap, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Fokus pada mengerjakan soal dan secara kreatif mencari jawaban yang berbeda isi pertanyaan terbuka dengan benar dan selamat belajar menggunakan media. Berdasarkan hasil kajian, pembelajaran media visual untuk menyelesaikan soal terbuka tentang materi perkalian, diharapkan Media bisa digunakan untuk bahan lain dan mengembangkan lebih lanjut media ini di departemen lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. (2023). Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21-30.
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi numerasi untuk sekolah dasar* (Vol. 1). UMM Press.
- Jayanti, M. P., Zulkardi, M. I., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. *NUMERASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD BERBASIS E-LEARNING*. Bening Media Publishing.
- Hutami, Y. F. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Batang Napier Terhadap Kemampuan Menghitung Perkalian Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas Iv Sd Se-Gugus Pangeran Diponegoro Wonosobo Tahun 2012.
- Sari, N. I. (2022). *Kemampuan Literasi Numerasi Selama Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) Peserta Didik Kelas V di MIT Al-Anshor Ambon* (Doctoral dissertation, IAIN Ambon)
- Regiani, E., & Nurjaman, A. R. (2023). IDENTIFIKASI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III SDN PANGGILINGAN 02. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 50-58.
- Haris, A. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD IT AL HASANAH. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 99-107.
- Fira, Y. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TEKA-TEKI SILANG BERBASIS APLIKASI ANDROID TEMA 4 PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD/M* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Erlyana, R. (2023). DESKRIPSI KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA SD. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 193-200.
- Anggria Novita, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 21-36.
- Maulya, M. A., Umar, U., Rosyidah, A. N. K., Erfan, M., & Hidayati, V. R. (2023). EKSPLORASI PROSES KONEKSI MATEMATIS DALAM MENYELESAIKAN MASALAH OPEN-ENDED PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 201-220.

- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA TINGKAT PEMAHAMAN NUMERASI SISWA KELAS 5 SDN 192 CIBURUY. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 10-19.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83-91.
- PENGARUH MOTIVASI DAN KEAKTIFAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATAKULIAH PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD