



## Penggunaan Media Papan Berhitung Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SDN 6 Wonogiri

Bodhi Ratana

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

[Bodhir16@gmail.com](mailto:Bodhir16@gmail.com)

### Abstrak

Matematika merupakan ilmu kealaman yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak peserta didik di sekolah memandang matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Bahkan, sampai sekarang masih ada peserta didik yang kurang berminat terhadap matematika dan hasil belajar matematika pun belum menunjukkan hasil yang optimal. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. bahwa produk papan berhitung “Sangat Layak” digunakan, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media papan berhitung efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 6 Wonogiri

**Kata kunci:** Media Papan Berhitung, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar

### Abstract

*Mathematics is a natural science that has an important role in the development of science and technology. Many learners in school view maths as the most difficult subject. In fact, until now there are still students who are less interested in mathematics and the results of learning mathematics have not shown optimal results. This type of research is Research and Development (R&D), which is research to produce new products or perfect existing products. that the counting board product is "Very Feasible" to use, so it can be concluded that the counting board media product is effectively used as a mathematics learning medium in grade II SD Negeri 6 Wonogiri*

**Keywords:** Numeracy Board Media, Mathematics Learning, Elementary School

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mendidik dan mengajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat berkembang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang baik menjadi lebih baik. Pendidikan sebagai sarana suatu aktifitas yang terencana dan terprogram, sehingga untuk mewujudkan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Matematika merupakan ilmu kealaman yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak peserta didik di sekolah memandang matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Bahkan, sampai sekarang masih ada peserta didik yang kurang

berminat terhadap matematika dan hasil belajar matematika pun belum menunjukkan hasil yang optimal.

Karakter siswa SD yang cenderung lebih senang untuk bermain daripada belajar hendaknya menjadi pertimbangan para guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru hendaknya mampu untuk menggunakan atau mendesain media pembelajaran yang menarik yang bersensasi belajar sambil bermain untuk diterapkan pada siswa. Berdasarkan hasil observasi SDN 6 Wonogiri, 5 Agustus 2023 bahwa siswa kurang menyenangi pelajaran matematika karena menurut peserta didik matematika pelajaran yang sulit, serta dalam proses pembelajaran matematika belum menggunakan media untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Disisi lain juga ada kecenderungan bahwa siswa kurang antusias ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak memahami materi yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Dari permasalahan di atas peneliti mencoba menerapkan penggunaan “Media Papan Pintar Berhitung” pada materi pejumlahan dan perkalian bilangan Mata Pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 6 Wonogiri Kecamatan Wonogiri Kabupaten Wonogiri tempat peneliti bertugas. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru pengamat selaku pengamat di lapangan maka dapat penulis identifikasikan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: (a) sulitnya siswa memahami konsep atau materi; (b) siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran; (c) tidak adanya media pembelajaran; dan (d) minat belajar siswa terhadap pelajaran masih rendah. Setelah berdiskusi dengan guru pengamat dan menganalisa dari hasil pembelajaran yang dilakukan, maka diketahui bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran disebabkan oleh: (a) guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran; (b) guru tidak melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran; (c) guru terlalu mendominasi kelas selama proses pembelajaran; (d) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik; dan (e) guru hanya terfokus terhadap buku teks pelajaran dan tidak mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Media yang akan disusun sangat bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran matematika. Dengan media Papan Berhitung ini guru hanya mengaplikasikan media yang telah penulis rancang, dengan media memungkinkan guru untuk mengontrol siswa-siswanya ketika melakukan pembelajaran dan guru hanya perlu memberi soal yang telah tersedia. Sehingga yang perlu dilakukan guru hanyalah melihat poin-poin dibagian aspek materi dan latihan mana yang siswanya masih memiliki kemampuan yang rendah sehingga guru hanya perlu memberikan penguatan. Sehingga suasana tersebut dapat memunculkan motivasi belajar siswa.

Upaya yang digunakan untuk menyampaikan suatu konsep pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media Papan Berhitung. Dimana media ini memudahkan siswa melakukan penjumlahan dan perkalian dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media ini siswa juga dapat secara langsung menggunakan suatu benda yang di jadikan sebagai alat hitung, sehingga dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran, merangsang siswa aktif dalam pembelajara yang sedang berlangsung dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2016). Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang dilakukan adalah model Borg and Gall dengan penyederhanaan prosedur menjadi 4 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan produk, (3) pengembangan produk, (4) uji coba produk dan (5) revisi produk akhir., Alur model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall dengan Penyederhanaan

Subyek Penelitian ini adalah peserta didik pada Sekolah Dasar Negeri 6 Wonogiri kelas II dengan jumlah responden 22 siswa. Guru yang terlibat dalam penelitian ini Ibu Arfiki Rochadiana yaitu guru mata pelajaran Matematika. Pada pembuatan media Papan Berhitung merujuk pada pendapat Walker and Hess terkait indikator kualitas media pembelajaran yang baik yaitu:

**TABEL 1**  
**INDIKATOR**

Aspek	Indikator
Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat atau perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa
Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan untuk belajar c. Kualitas memotivasi d. Fleksibel instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya f. Kualitas sosial interaksi intruksional g. Kualitas tes dan penilaian h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
Kualitas Teknis	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya

Sumber: (Arsyad, 2012)

Kriteria kelayakan produk menggunakan kriteria yang sudah disampaikan oleh Akbar dengan ketentuan sebagai berikut:

**TABEL.2**

Persentase Penilaian	Kategori
>81-100%	Sangat Layak
>61-80%	Layak
>41-60%	Cukup Layak

>21-40%	Tidak Layak
0-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber: (Akbar, 2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D), Papan Berhitung adalah sebuah papan yang digunakan sebagai media pembelajaran berhitung yang di buat dengan bahan gabus, bahan kertas, dan stik yang di dikreasikan berbagai konstruksi menarik agar membangkitkan motivasi belajar siswa. Papan berhitung diciptakan berdasarkan kreatifitas pembuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Beberapa peneliti telah mengembangkan Papan Berhitung sebagai media pembelajaran matematika. Rahayu Sofiana Dkk (2023) membuat media pembelajaran papan berhitung di SDN 160/VIII Sidorukun unit XII Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi, WindaYulyani dan Aang Solahudin Anwar (2022) membuat media pembelajaran papan berhitung di Penelitian ini dilakukan di SDN Jatimulya 1, dan Iich Yulista (2019) papan flannel di taman kanak-kanak alam baradatu waykanan.

### *Analisis Kebutuhan*

Pada tahapan analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan studi literatur untuk menemukan landasan teori untuk memperkuat produk yang dikembangkan, melakukan review terhadap standar isi yang meliputi Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti pada kurikulum sekolah dasar, menyusun grid instrumen yang akan digunakan untuk menentukan media interaktif. Hasil analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar disajikan pada tabel berikut:

**TABEL 3**

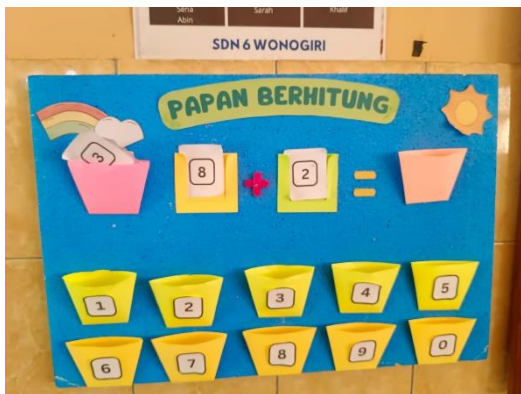
### **Analisis Kompetensi Inti Kompetensi Dasar**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Media yang sesuai	Keterampilan dituntut
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang terang dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan sikap anak beriman dan berakhlak mulia	4.3 Menyelesaikan persoalan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah hingga dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	Papan Berhitung	Kognitif, Afektif, Psikomotorik.
	4.4 Menyelesaikan persoalan perkalian		

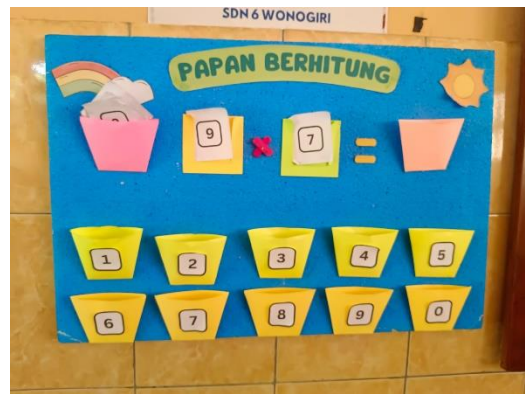
	<p>dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali hingga dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian</p>		
--	--	--	--

*Perancangan Produk*

Papan Berhitung adalah sebuah produk yang digunakan sebagai media pembelajaran berhitung dimana papan ini terdapat beberapa kantung yang di fungsikan sebagai tempat meletakkan stik. Fungsi stik tersebut digunakan sebagai alat hitung, dimana jika di dapati contoh soal penjumlahan ( 8 + 2 ) maka jumlah katung yang di isi adalah 2 pada kantung pertama berjumlah 4 stik dan pada kantung kedua berjumlah 5 stik ditunjukkan pada gambar 2, jika di dapati soal Perkalian ( 9 X 7 ) maka jumlah kantug yang di isi adalah 4 dimana setiap kantung berisi 3 stik ditunjukkan pada gambar 3.






Penjumlahan ( 8 + 2 )






Gambar 2.  
Contoh

Gambar 3. Contoh Perkalian ( 9 x 7 )

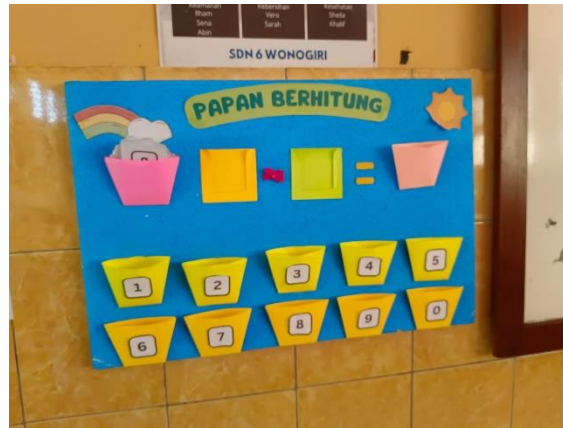
**TABLE 4**  
**Rancangan Produk Papan Berhitung**

<b>Bagian</b>	<b>Tampilan</b>	<b>Keterangan</b>
Papan Utama		<p>Material yang di gunakan adalah gabus dimana memiliki diameter panjang 100 cm dan lebar 30 cm, gabus ini di gunakan sebagai papan utama pada papan berhitung dimana digunkan juga untuk tempat meletakkan kantung.</p>
Kantung Berhitung		<p>Material yang di gunakan adalah kertas berwarna yang berjumlah 10 kantung yang di fungsikan sebagai tempat meletakkan stik.</p>
Kantung Jumlah		<p>Material yang di gunakan adalah kertas berwarna yang berjumlah 1 Yang berukuran besar yang di fungsikan sebagai tempat meletakkan stik ketika jumlah kantung yang ada pada kantung berhitung telah di isi sesuai soal.</p>

Kantung Soal		Material yang di gunakan adalah kertas berwarna yang berjumlah 1 digunakan sebagi tempat untuk meletakkan soal -soal yang telah di rancang.
Kartu Soal		Material yang di gunakan adalah kertas, kertas soal ini di fungsikan sebagai soal yang di berikan kepada siswa
Stik		Stik ini di gunakan sebagai alat berhitung.

### *Pengembangan Produk*

Rancangan produk media pembelajaran papan berhitung yang telah dibuat kemudian direalisasikan dalam bentuk fisik menggunakan bahan gabus, kertas dan stik. Pengembangan produk menghasilkan papan berhitung seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.



Gambar 4. Pengembangan Produk Papan Berhitung Uji Coba Produk

Produk media pembelajaran papan berhitung yang telah dibuat kemudian diuji cobakan kepada 22 siswa SD Negeri 6. Peneliti dibantu guru kelas 2 SD tersebut dimana siswa diminta untuk mencoba permainan dan guru mengamati atau mendampingi pada saat penelitian berlangsung. Permainan dilakukan secara bergantian setiap siswa dimana maju ke depan untuk mengambil kertas soal yang tersedia. Langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut:

1. Setiap siswa diberi kertas soal yang berisi dua jenis soal diantaranya soal penjumlahan dan soal perkalian
2. Jika siswa mendapat soal penjumlahan maka siswa harus memasukan stik di kantong pertama dan kedua
3. Jika siswa mendapat soal penjumlahan maka siswa harus memasukan stik di kantong pertama dan kedua contoh (  $4 + 5$  ) maka jumlah katung yang di isi adalah 2 pada kantong pertama berjumlah 4 stik dan pada kantong kedua berjumlah 5
4. Jika siswa mendapat soal perkalian maka siswa harus memasukan stik di kantong sesuai dengan banyak jumlah angka pada soal yang akan di kalikan contoh (  $3 \times 4$  ) maka jumlah kantong yang di isi adalah 4 dimana setiap kantong berisi 3

Tahap uji coba permainan berlangsung dengan menyenangkan. Para siswa terlihat sangat antusias dalam bermain maupun menyaksikan permainan berlangsung. Para pemain rata-rata dapat menyelesaikan tantangan dengan baik. Kegiatan uji coba produk ditunjukkan oleh gambar 5.



Gambar 5. Uji Coba Produk

### *Revisi Produk Akhir*

Produk media papan berhitung yang telah dibuat kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli media dan guru matematika SD Negeri 6 Wonogiri. Hal-hal yang perlu direvisi berkaitan dengan ukuran produk, pemilihan warna, dan kreasi pada papan berhitung. Data kelayakan produk diperoleh melalui angket yang di berikan pada saat penilaian uji kelayakan produk pada Guru Matematika SD Negeri 6 Wonogiri . Hasil angket disajikan dalam tabel 5.

**TABEL 5**  
**Data Angket Guru Matematika**

**TABEL 6**  
**Data Angket Siswa**

NO	Pernyataan	Skor
1	Media pembelajaran ini memudahkan saya ketika sedang belajar Matematika	97
2	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran	88
3	Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan jelas dan lugas	79
4	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar saya	86
5	Penggunaan media pembelajaran ini mudah bagi saya	96
6	Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik	90
7	Saya merasa nyaman menggunakan media pembelajaran ini	103
8	Media pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	89
9	Media pembelajaran ini membuat saya lebih sering belajar	83
10	Media pembelajaran ini memberi petunjuk yang jelas	94

11	Saya merasa puas dan senang dengan media pembelajaran ini	93
Total Penilaian		998
Sekor Presentase		91%

Pengumpulam data melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa SD Negeri 6 Wonogiri. Hasil yang diperoleh Guru Matematika SD Negeri 6 Wonogiri dan siswa dapat dilihat bahwa menghasilkan presentase sebesar 83% dan 91% menunjukkan kategori sangat layak dan dapat diuji cobakan di lapangan. Dengan demikian, media Papan Berhitung yang dikembangkan berdasarkan hasil pengujian Guru Matematika SD Negeri 6 Wonogiri yang membidangi materi dan media dikatakan sangat baik. Selain itu, data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner kemudian diubah menjadi data kualitatif.

Media pembelajaran papan pintar (Painer) adalah salah satu nama media yang diberikan kepada benda dalam pembelajaran. Dasarnya papan pintar adalah untuk pembelajaran matematika yang berada pada tingkat sekolah dasar (Mardianto 2019: 4). Media Pakapindo adalah media yang dikemas untuk mengethau tingkat motivasi siswa dan melatih keaktifan menjawab siswa (Zairida dkk 2019: 8). Media papan pintar merupakan media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target ( Sadiman 2020: 4). Media papan hitung dikembangkan dengan tujuan supaya mata pelajaran satuan matematika lebih menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan dan diharapkan media ini dapat membantu siswa belajar berhitung (Fais dkk, 2019: 27).

## KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan produk berupa media pembelajaran papan berhitung melau prosedur penelitian R&D model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahap, yaitu: analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, uji coba produk, dan revisi produk akhir. Respon siswa pada ujicoba juga memperoleh nilai sebesar 91 % dalam kateri “Sangat Layak” dan hasil uji kelayakan produk akhir oleh guru matematika kelas II SD Negeri 6 Wonogiri menunjukkan skor rata-rata guru 83%. Hal ini menunjukkan bahwa produk papan berhitung “Sangat Layak” digunakan, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media papan berhitung efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 6 Wonogiri

## DAFTAR PUSTAKA

Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In Perdana Publishing. Perdana Publishing.

- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Hayati, S. N., & Khamim Zarkasih Putro. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–187.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Meo, H., Meka, M., Rosfinda, K., & Maku, M. (2022). *Jurnal Citra Pendidikan ( JCP ) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkk Negeri Kisaraghe Kecamatan Bajawa Utara Kabupaten Ngada Program Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti*. 2.
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>
- Nilam Sari, M. F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih. *PAUD Lecture*, 47(4), 124–134. <https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>
- Khirawati, U.F. (2022). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar Iii Di Sib Somba Opu Kabupaten Gowa.
- Laksana, D.N.L., Gili, A.M.M., Meo, M.V. (2023). Belajar Asik dan Menyenangkan di Masa Libur Sekolah Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4 (1).
- Laksana, D.N.L., Gili, A.M.M., Meo, M.V. (2023). Belajar Asik dan Menyenangkan di Masa Libur Sekolah Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4 (1).
- Maflikha, M. Media Pembelajaran Berhitung Kelas 1 SD. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3 (3), pp.2276-2282.
- Mahmud, M. R., Pratiwi, I. M., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88.
- Mardianto, Mardianto. “Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya.
- Marfuah, Siti. (2019). Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Block Dienes Bagi Anak Autis Kelas III di SLB Islam Qothrunnada. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8 (10).
- Marfuah, Siti. (2019). Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Block Dienes Bagi Anak Autis Kelas III di SLB Islam Qothrunnada. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8 (10).

- Ninu, M.Y., Lawe, Y.U., Rawa, N.R. (2019). Pengaruh Model Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6 (1) Tahun 2019.
- Oeremar Malik, 2006. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Perdana, R & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal* Vol. 3., No. 1, Mei 2021, pp. 9-15. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/absis/index> Roy Hollands, 1995. *Kamus Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, S.K., Budi Setia. (2023). Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(2) Tahun 2023
- Sugyono. 2019. *Statistika Untuk penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharmanto, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Hitung Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar kelas II.
- Susmiati, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengoperasionalkan Penjumlahan Dan Pengurangan Dengan Bantuan Benda Kongkrit. 2(2), 120–126.