

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL KARTU UMBUL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Development of Traditional Umbul Card Game Media to Improve Multiplication Ability of Grade III Elementary School Student

FITHRI MEILIAWATI¹, DESI NURHOLISAH², EKO WAHYU WIBOWO³

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Email:
fithri.meiliawati@uinbanten.ac.id

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail:
desiholisah@gmail.com

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. E-mail:
eko.wahyuwiboeo@uinbanten.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media dan kelayakan media permainan tradisional kartu umbul terhadap perkalian peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, Angket, Observasi, dan Tes. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang diaplikasikan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti langkah penelitian serta pengembangan dari Sugiyono. Serta menerapkan 7 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan. Sementara subyek yang digunakan adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar Kamasan yang dibagi menjadi kelompok besar dan kelompok kecil dengan jumlah 6 dan 13 peserta didik. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Adapun hasil yang diperoleh dari penerapan media permainan tradisional kartu umbul ini yaitu sebagai berikut: berdasarkan uji validitas dari media diperoleh hasil sebesar 75% dengan kategori valid/layak dan hasil validasi materi sebesar 84.28% dengan kategori sangat valid/sangat layak. Sedangkan hasil tes pada kelompok kecil diperoleh *n-gain score* sebesar 0.71 dengan kategori tinggi. Dan pada tes pada kelompok besar diperoleh *n-gain score* sebesar 0.54 dengan kategori sedang. Sementara hasil persentase angket responden pada kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 88.6% termasuk dalam kategori sangat baik dan persentase angket responden kelompok besar diperoleh nilai sebesar 89.4% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu umbul layak digunakan untuk peserta didik dalam mempelajari perkalian.

Kata Kunci: Media Permainan tradisional, Kartu Umbul, Perkalian

Abstract: This study aims to determine how the procedures for developing media and the feasibility of traditional umbul card game media are for the multiplication of students. Data collection techniques used are interviews, questionnaires, observations, and tests. In this research, the type of research applied is Research and Development (R&D) by following the research and development steps of Sugiyono. And implement 7 out of 10 development steps. Meanwhile, the subjects used were grade III students of the Kamasan Elementary School which were divided into large groups and small groups with a total of 6 and 13 students. The media is validated by media expert and materials expert. The results obtained from the

implementation of the traditional umbul card game media are as follows: based on the media validation test, the results obtained are 75% in the valid/feasible category and the material validation results are 84.28% in the very valid/very feasible category. While the test results in the small group obtained an n-gain score of 0.71 with a high category. And in the large group test, the n-gain score was 0.54 in the medium category. While the results of the percentage of respondents' questionnaires in the small group obtained a score of 88.6% included in the very good category and the percentage of respondents in the large group obtained a score of 89.4% included in the very good category. This shows that the umbul card game is suitable for students to learn multiplication.

Keyword: Traditional Game Media, Umbul Cards, Multiplication.

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu pengetahuan yang terpenting dalam ilmu (sains) dan teknologi, serta amat diperlukan dalam pembangunan suatu pendidikan. Pada pendidikan, matematika merupakan suatu pembelajaran yang paling awal atau dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik guna menunjang pencapaian dari belajar untuk menempuh pendidikan ketahap yang lebih atas. Bahkan matematika juga diperlukan atau dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari oleh seluruh masyarakat. Melihat urgensinya dari matematika, maka dari itu amat diharapkan seluruh peserta didik untuk mampu memahami dan menguasai materi pelajaran matematika salah satunya yaitu perkalian.

Perkalian adalah suatu materi dalam pembelajaran matematika yang sangat penting dan harus mampu dikuasai serta dipahami oleh peserta didik setelah mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan. Sebab materi ini merupakan materi yang memiliki kaitan yang banyak dengan materi lain dalam mata pelajaran matematika serta memiliki kaitan juga dengan mata pelajaran yang lainnya. Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Kurikulum Tingkat Dasar Satuan Pendidikan kelas III Sekolah Dasar, peserta didik pada kelas III semestinya sudah mampu menyelesaikan operasi hitung perkalian. Namun nyatanya masih banyak peserta didik kelas III yang belum mampu menguasai operasi hitung perkalian. (Novita, 2014)

Sama halnya pada peserta didik kelas III SDN Kamasan Kramat Watu Banten, dimana masih terdapat peserta didik yang belum atau masih kurang dalam memahami operasi hitung perkalian. Penyebab peserta didik tidak memahami operasi hitung perkalian yaitu disebabkan oleh beberapa faktor seperti dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik dan sifat perkalian yang abstrak dimana objek yang digunakan dalam bentuk simbol-simbol. Sehingga dengan begitu pada penelitian ini peneliti berupaya mengembangkan permainan tradisional yang sebelumnya sudah ada yaitu permainan kartu umbul. Peneliti mengembangkan permainan tersebut menjadi suatu media pembelajaran perkalian yang bersifat

konkret agar mempermudah peserta didik dalam menguasai serta memahami materi perkalian dan menciptakan cara baru dalam memainkannya. Sehingga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya penelitian ini karena peneliti berharap dengan media pembelajaran kartu umbul yang dikembangkan ini dapat membantu peserta didik kelas III SDN Kamasan dalam memahami pembelajaran perkalian serta dapat pula membangun kondisi belajar mengajar yang mampu membuat siswa tidak jenuh dan bosan.

Media Pembelajaran

Secara bahasa media dalam bahasa Arab yaitu bersal dari kata “wasaaaila” yang memiliki arti pengantar atau penyalur pesan dari pengirim terhadap penerima. Sedangkan menurut Rudy “media” asal kata dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara.(Sumiharsono, 2018) Begitupun selaras dalam buku Cepy Riana mengatakan bahwa “media” berasal dari kata jamak berupa “medium”. Secara literal kata “medium” memiliki makna perantara atau pengantar.(Riyana, 2012)

Sementara pengertian media pembelajaran itu sendiri menurut pendapat Asrorul Mais bahwa media pembelajaran yaitu alat yang bisa dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar sebagai pengantar pesan antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan supaya tercapainya tujuan pengajaran.(Mais, 2016) Dan menurut pendapat Nurdyansah mengemukakan bahwasanya media pembelajaran yaitu suatu elemen pembelajaran yang memiliki kedudukan penting pada proses pembelajaran. Sedangkan menurut Munadi mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu yang bisa menyalurkan serta menyampaikan pesan yang berasal dari pusat atau sumber yang sudah dirancang sehingga menciptakan kondisi belajar mengajar yang memungkinkan atau kondusif dimana peserta didik bisa melakukan kegiatan belajar dengan efektif dan efisien. Sementara menurut Kustandi dan Sutjipto mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan saran yang bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran serta berfungsi guna memperjelas pesan yang disampaikan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna.(Nurdyansyah, 2019)

Sehingga dapat diambil simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, produk atau komponen yang memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan dan memperjelas pesan yang akan disampaikan dan dapat menstimulus perhatian, perasaan, pemikiran peserta didik sehingga akan membangun proses belajar mengajar yang kondusif, efektif dan efisien dengan begitu tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik serta sempurna.

Permainan Tradisional Kartu Umbul

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang memiliki makna yang mendalam bagi masing-masing daerah. Dan keberadaannya sangatlah beragam yang tentu didalamnya memiliki nilai dan manfaat masing-masing berdasarkan karakteristik permainan itu sendiri. Misalnya mampu meningkatkan perkembangan sosial melalui permainan sepiring dua piring atau bisa juga dengan permainan lainnya, mampu mengembangkan psikomotor anak melalui permainan engklek, gunyuran dan lainnya, serta mampu juga mengembangkan kemampuan kognitif pada anak seperti kartu umbul, congklak dan lainnya

Hal tersebut dapat didukung oleh Bishop & Curtis dalam bukunya Iswinarti yang menyatakan bahwa permainan tradisional yaitu suatu permainan zaman dahulu yang diteruskan secara turun-temurun kepada generasi berikutnya. Karena dalam permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang positif dan baik serta bernilai. Terdapat kesepakatan bahwa permainan tradisional menuju pada kegiatan-kegiatan misalnya permainan engkle, lompat tali, kelereng dan lainnya. Begitu juga permainan lelucon simple, pemberian nama lain dan lainnya. Semua yang telah disebutkan adalah sebagian isi dari permainan tradisional selagi permainan itu mempunyai sejarah yang panjang. (Iswinarti, 2017)

Menurut Euis Kurniati menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu elemen atau unsur dari kebudayaan suatu negara yang tersebar dalam beberapa penjuru negara. Permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas bermain yang diyakini mampu memberikan keuntungan dalam perkembangan anak baik itu fisik maupun mental. (Kurniati, 2016)

Sementara kartu umbul sendiri merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan benda konkret berbentuk kartu yang di dalamnya terdapat angka-angka secara acak serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang bervariasi mulai dari gambar buah, sayuran, tokoh artis, tokoh kartun dan lainnya.

Selain untuk bermain, ternyata kartu umbul juga dapat dijadikan media dalam suatu pembelajaran. Sehingga permainan tersebut dapat kembali dimainkan atau dilestarikan sekaligus memiliki nilai positif ketika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti dalam penelitiannya Pujiyono yang menjelaskan bahwa kartu umbul adalah salah satu media atau alat bantu (pelengkap) yang dimanfaatkan oleh pendidik guna mengatasi keterlambatan proses belajar pada peserta didik. (Pujiyono, 2015) Sementara itu Ambar Oktavia juga menjelaskan

bahwa kartu umbul adalah suatu permainan tebakan yang menggunakan kartu gambar untuk bermain belajar dengan media kartu umbul akan memprioritaskan elemen permainan, berdasarkan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang suka bermain, dan penggunaan kartu sudah akrab di kalangan siswa sehingga lebih mudah untuk dimainkan.(Oktavia & Agustin, 2019)

Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional kartu umbul adalah salah satu bagian dari permainan tradisional yang berbentuk kertas dan memiliki gambar serta angka yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran untuk membantu atau memudahkan peserta didik dalam belajar.

Perkalian

Pada dasarnya perkalian merupakan bagian dalam aritmatika. Sementara aritmatika sendiri adalah salah satu komponen dalam matematika. Kompetensi peserta didik dalam berhitung adalah salah satu hal yang amat penting dipelajari pada jenjang sekolah dasar karena dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya dimasyarakat. Salah satunya mempelajari operasi hitung perkalian.

Perkalian adalah operasi utama aritmatika yang semestinya dipelajari secara mendalam oleh peserta didik usai mempelajari operasi penjumlahan serta pengurangan. Perkalian merupakan penjumlahan secara berulang dengan angka yang sama. Operasi hitung perkalian terdapat pada mata pelajaran matematika yang diberikan disekolah pada tingkat sekolah dasar.(Rahmi, 2012)

Begitu juga menurut Heruman bahwa pada hakikatnya perkalian dapat diartikan sebagai menjumlahkan angka yang sama secara berulang, maka dari itu kualifikasi yang harus dimiliki oleh peserta didik ketika akan mempelajari perkalian yaitu penguasaan dalam penjumlahan. Akan tetapi, Heruman juga menjelaskan bahwa perkalian juga merupakan salah satu objek yang rumit untuk dipahami oleh sebagian atau beberapa peserta didik. Hal tersebut dapat diamati dari kuantitas peserta didik yang duduk ditingkatan atas sekolah dasar masih belum memahami atau menguasai topik perkalian, Akibatnya banyak peserta didik mengalami masalah dalam mempelajari serta memahami materi matematika yang lebih mendalam atau tinggi.(Arima, 2018)

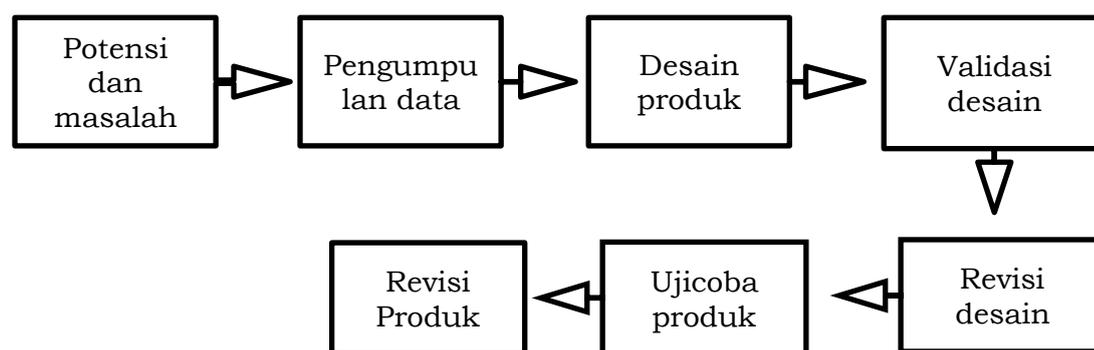
Mulayono Adurrahman juga menjelaskan bahwasanya perkalian pada prinsipnya adalah cara ringkas dari penjumlahan. Maka dari itu, apabila peserta didik tidak mampu menyelesaikan operasi perkalian, maka ia bisa menyelesaikan dengan cara penjumlahan.(Bintoro, 2015)

Sehingga dapat dikatakan bahwa perkalian merupakan salah satu operasi hitung dalam matematika yang di ajarkan pada jenjang sekolah dasar dan pengerjaan nya dengan menjumlahkan bilangan secara berulang. Dan perkalian

marupakan operasi hitung yang sangat penting untuk dipelajari karena operasi perkalian merupakan pokok untuk memahami konsep-konsep materi lainnya dalam matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* atau biasa disebut *R&D*. Karena dalam penelitian ini dikembangkan suatu media atau produk berupa kartu umbul untuk dijadikan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan suatu produk pengembangan yang sebelumnya sudah ada dan menguji kelayakan produk dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik. Model yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu mengacu pada 10 langkah prosedur pengembangan dari Sugiyono. Akan tetapi, pada penelitian ini prosedur yang digunakan hanyalah sampai pada 7 langkah. Hal ini disebabkan pada penelitian ini masih hanya untuk skala terbatas dan hasil sudah dapat dilihat pada langkah ke tujuh. Sedangkan prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan kartu umbul perkalian diantaranya adalah sebagai berikut:



Langkah penggunaan model reaserch and developmen Sugiyono.(Sugiyono, 2015)

Lokasi yang diambil pada penelitian ini adalah SDN Kamasan Desa Margasana Kecamatan Kramat Watu. Sementara objek yang dijadikan sampel yaitu peserta didik kelas III SDN Kamasan tahun ajaran 2020-2021 yang dibagi menjadi kelompok kecil dengan peserta didik 6 anak dan kelompok besar dengan peserta didik 12 anak.

Sementara itu sumber data pada penelitian ini diperoleh dari guru kelas III SDN Kamasan, peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Kamasan, dan ahli validasi media serta materi. Sumber data diambil melalui wawancara, angket validasi, angket responden, tes dan dokumentasi. Adapun wawancara dilakukan dengan pendidik kelas III Sekolah Dasar Kamasan untuk mengetahui permasalahan yang dialami pendidik ketika mengajar pada kelas III SDN Kamasan. Sedangkan angket ditujukan kepada ahli media, materi serta responden guna mengetahui tanggapan mengenai ketepatan, kelayakan serta kemenarikan produk yang akan

digunakan dalam pembelajaran. Sementara tes ditunjukkan guna mengetahui kemampuan perkalian peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu umbul. Sedangkan dokumentasi adalah sumber data yang ditunjukkan sebagai penguat dalam penelitian.

Selain itu teknik yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan jenis data yang diambil berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dimana data kualitatif diperoleh melalui hasil kegiatan wawancara dan validasi oleh para ahli berupa masukan, tanggapan, dan saran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui kegiatan penilaian angket oleh para ahli, angket responden serta tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini yaitu berdasarkan wawancara dengan wali kelas III SDN Kamasan yaitu Ibu Kholis Anisa Jalis S.Pd menyatakan bahwasanya terdapat beberapa peserta didik yang masih mendapati kesulitan dalam menguasai atau memahami perkalian. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa penyebab salah satunya yaitu dibutuhkannya media pembelajaran baru dan menarik serta mampu memudahkan peserta didik guna memahami perkalian.

Sementara validasi angket terhadap media pembelajaran dilakukan oleh dua para ahli yang merupakan Dosen dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa diantaranya Bapak Aan Subhan Pamungkas, M,Pd sebagai validasi ahli media serta Bapak Dr. Syamsuri, M.Si sebagai validasi ahli materi. Sementara hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Instrumen	Indikator	Skor
1.	Fisik	Ukuran kartu	6
		Bahan yang digunakan pada kartu	4
		Jumlah kartu soal dan jawaban	8
		Kepraktisan kartu	4
2.	Penggunaan	Jumlah pemian	4
		Setting permainan	4
		Sebagai media pembelajaran untuk peserta didik	4
Desain	Kemenarikan desain	13	
	Gambar pada kartu	12	
	Keserasian warna	4	
	Kesesuaian huruf	12	
Skor Total			75
Rata-rata			3.75
Persentase			75%

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Instrumen	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Kemudahan memahami kartu	11
		Penggunaan warna	5
2.	Penyajian	Kartu yang disajikan sudah sesuai dengan siswa kelas III SD	8
		Ketepatan penggunaan angka dan intruksi	5
		Interaksi siswa	5
3.	Materi/isi	Kesesuaian kartu umbul	5
		Tujuan kartu yang jelas	12
		Mampu menambah pengetahuan siswa	8
Total Skor			59
Rata-rata			4.21
Persentase			84.28%

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel di atas dari tahap pengujian angket kelayakan media dan materi pembelajaran pengukuran yang digunakan yaitu dengan menerapkan skala likert dari Sugiyono. Melalui ketentuan yang telah ditetapkan yaitu seperti berikut: skor 1 sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 ragu-ragu, skor 4 setuju, skor 5 sangat setuju. Dari hasil penilaian validator media pada tabel 1 diperoleh skor rata-rata sebesar 3.75 dan persentase kelayakan sebesar 75% yang termasuk dalam kriteria “Baik. Sementara itu, dari hasil validasi ahli materi pada tabel 2 diperoleh skor rata-rata sebesar 4.21 dan persentase kelayakan sebesar 84.28% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwasanya media pembelajaran layak guna diuji cobakan kepada peserta didik.

Sementara itu peserta didik diberikan tes serta angket yang ditunjukkan untuk menilai kelayakan serta signifikansi kemampuan peserta didik pada materi perkalian setelah menggunakan media permainan kartu umbul. Dari tes yang diberikan kepada peserta didik dalam kelompok kecil diperoleh hasil perhitungan melalui rumus *N-gain score* pada kelompok kecil sebesar 0.71 dengan kategori yang dicapai “Tinggi”. Sedangkan pada kelompok besar diperoleh hasil tes melalui *N-gain score* sebesar 0.54 yang termasuk dalam kategori “Sedang”. Setelah mengetahui hasil tes peserta didik maka untuk mengetahui kemenarikan media permainan tradisional kartu umbul peserta didik diberikan angket sebagai responden yang telah menggunakan media permainan tradisional kartu umbul dalam pembelajaran perkalian. Berikut merupakan hasil yang diperoleh pada kelompok kecil dengan persentase kemenarikan media sebesar 88.6% yang termasuk dalam kategori “

Sangat Baik”. Dan pada kelompok besar diperoleh persentase kemenarikan media sebesar 89.4% yang berarti termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tes maupun angket responden menunjukkan bahwa permainan kartu umbul dapat meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas III SDN Kamsan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian serta pembahasan di atas maka dapat diambil simpulan bahwa pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul pada materi perkalian ini prosedur yang diterapkan yaitu model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hanya pada 7 langkah. Hal ini disebabkan pada penelitian ini masih dalam lingkup kecil dan hasil sudah dapat terjawab pada langkah ke 7 saja. Ketujuh langkah tersebut diantaranya: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Sementara itu pada penelitian ini uji coba dilakukan pada dua kali uji coba diantaranya yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta mendapatkan hasil kelayakan yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul ini yaitu, pada validasi dari ahli media diperoleh hasil sebesar 75% yang termasuk dalam kategori baik atau layak. Sedangkan validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 84.28% termasuk pada kategori “sangat baik” atau “sangat layak”. Sedangkan pada bagian ujicoba kelompok kecil diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dengan *N-gain score* sebesar 0.71 dan persentase kemenarikan media sebesar 88.6% dimana termasuk dalam kategori “sangat baik”. Sementara pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* melalui *N-gain score* sebesar 0.54 dan persentase kemenarikan media sebesar 89.4% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media permainan tradisional kartu umbul layak digunakan atau dimanfaatkan pendidik sebagai alat atau media guna membantu dalam proses belajar mengajar pada materi perkalian

SARAN

Dari hasil penelitian di atas bahwa pengembangan media permainan tradisional kartu umbul layak digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar. Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada materi perkalian pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media permainan tradisional kartu umbul perkalian. Hal ini ditunjukkan agar mampu membangun kondisi belajar mengajar yang menarik serta peserta didik tidak mudah bosan ketika belajar perkalian.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran permainan tradisional kartu umbul yang telah dikembangkan peneliti untuk memudahkan dalam memahami materi perkalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arima, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. 6.
- Bintoro, H. S. (2015). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Metode Jarimatika Pada Materi Perkalian.
- Iswinarti, I. (2017). Permainan Tradisional. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. PT Kharisma Utama.
- Mais, A. (2016). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (I). CV Pustaka Abadi.
- Novita, R. (2014). Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah Berfariasi dalam Meningkatkan Operasi Perkalian Bagi Anak Berkesulitan Belajar. 3.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif (I). UMSIDA Press.
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2019). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>
- Pujiyono, P. (2015). Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul. 16(5).
- Rahmi, H. (2012). Meningkatkan Kemampuan Pengoprasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu. 1.



Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kementerian Agama RI.

Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

www.cvalfabeta.com

Sumiharsono, R. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.

