

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MELALUI MEDIA
BOARD GAME GOAL TRACKER MAP PADA SISWA KELAS III SD**

Femi Br Ginting¹, Afifa Suci Nahara²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹femiginting26@gmail.com, ²afifa.scnhr@gmail.com

ABSTRACT

The low multiplication arithmetic ability of third-grade students at SDN 121/I Muara Singoan was the background of this study. Only 35.71% of students achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM) in the initial conditions, with an average score of 56.43. This study aims to improve multiplication arithmetic ability through the use of the Goal tracker map board game media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model with 14 third-grade students as subjects. Data were collected through written tests (pre-test and post-test), student and teacher activity observation sheets, and interviews. The results showed that after Cycle I intervention, all students (100%) achieved the KKM with an average score of 86.43—an increase of 30 points from the initial condition. Student activity improved dramatically from the "Poor" category (37.5%) to "Very Active" (94.5%). The study was concluded in Cycle I as the success indicator (80% student mastery) had been exceeded. These findings demonstrate that the Goal tracker map board game media is effective in improving multiplication arithmetic ability through game-based learning mechanisms that integrate structured repetition, healthy competition, and learning progress visualization.

Keywords: board game; Classroom Action Research; elementary school; Goal tracker map; multiplication arithmetic ability

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berhitung perkalian siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan menjadi latar belakang penelitian ini. Hanya 35,71% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kondisi awal, dengan nilai rata-rata 56,43. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui penggunaan media *board game Goal tracker map*. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan subjek 14 siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah tindakan Siklus I, seluruh siswa (100%) mencapai KKM dengan nilai rata-rata 86,43 meningkat 30 poin dari kondisi awal. Aktivitas siswa meningkat drastis dari kategori "Kurang" (37,5%) menjadi "Sangat Aktif" (94,5%). Penelitian dihentikan pada Siklus I karena indikator

keberhasilan (80% siswa tuntas) telah terlampaui. Temuan ini menunjukkan bahwa media *board game Goal tracker map* efektif meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui mekanisme *game-based learning* yang mengintegrasikan pengulangan terstruktur, kompetisi sehat, dan visualisasi kemajuan belajar.

Kata Kunci: *board game*; *Goal tracker map*; kemampuan berhitung perkalian; Penelitian Tindakan Kelas; sekolah dasar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran strategis dalam kurikulum sekolah dasar. Pembelajaran matematika melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang menjadi bekal utama bagi perkembangan intelektual siswa (Wiryana & Alim, 2023). Di antara empat operasi hitung dasar yang diajarkan secara bertahap, perkalian menempati posisi yang sangat krusial karena berfungsi sebagai prasyarat utama untuk mempelajari operasi pembagian, bilangan pecahan, dan berbagai konsep matematika lanjutan lainnya (Mahisna et al., 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, materi perkalian dasar yang diajarkan mencakup perkalian bilangan 1 sampai 10 dengan hasil hingga 100 (Zain et al., 2022). Penguasaan konsep ini bukan sekadar hafalan tabel perkalian, melainkan harus dilandasi pemahaman konseptual

bahwa perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang. Sayangnya, dalam praktik pengajaran di banyak sekolah dasar, kegiatan pembelajaran perkalian masih lebih mengutamakan hafalan dibandingkan pemahaman konsep yang bermakna (Faujiah & Nurafni, 2022). Kondisi ini menyebabkan siswa cepat lupa dan kurang mampu mengaplikasikan perkalian secara adaptif dalam pemecahan masalah (Putri et al., 2025).

Permasalahan ini secara nyata dialami siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan. Berdasarkan observasi awal dan hasil *pre-test* yang dilaksanakan sebelum tindakan, diketahui bahwa dari 14 siswa, hanya 5 orang (35,71%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 . Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 56,43, dengan nilai terendah 30. Hasil observasi aktivitas pra-siklus pun menunjukkan kondisi yang memprihatinkan, di mana skor aktivitas siswa hanya 7,5 dari 20

(37,5%) atau berkategori "Kurang". Siswa cenderung pasif, tidak termotivasi, dan hanya menghafal tabel perkalian tanpa memahami konsepnya.

Kondisi serupa juga dilaporkan oleh berbagai penelitian. Rimadani & Badarudin (2024) menemukan bahwa dari 21 siswa kelas II SD, hanya 48% yang mencapai KKM. Purwanty & Mayasari (2025) melaporkan nilai rata-rata hanya 60 dengan ketuntasan klasikal 45% di kelas III SD. Rendahnya pencapaian ini salah satunya disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang membosankan dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media berbasis permainan dalam pembelajaran matematika. Russo et al. (2024) dalam *systematic review* terhadap 34 penelitian menyimpulkan bahwa permainan matematika non-digital secara konsisten memberikan dampak positif terhadap kecakapan matematis dan disposisi siswa. Purwanty & Mayasari (2025) melaporkan peningkatan ketuntasan dari 45% menjadi 90% melalui media Papan Perkalian. Nordiana et al. (2024) mengembangkan board game

LUMAT yang terbukti meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini mengusulkan penggunaan media *board game Goal tracker map* sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan yang memiliki keunikan berupa sistem pemetaan tujuan (*goal mapping*) dan pelacakan kemajuan belajar secara visual. Berbeda dari media papan statis, media ini mengintegrasikan mekanisme kompetisi sehat, pengulangan terstruktur soal perkalian, dan visualisasi kemajuan dalam satu kesatuan permainan. Penelitian ini dilaksanakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan model siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini dipilih

karena kesederhanaannya yang komprehensif dan kemampuannya merefleksikan perbaikan pembelajaran secara sistematis.

Penelitian dilaksanakan di SDN 121/I Muara Singoan, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 14 orang (6 laki-laki dan 8 perempuan). Objek penelitian adalah kemampuan berhitung perkalian dan aktivitas belajar siswa selama penerapan media *board game Goal tracker map*.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik. Pertama, tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test* terdiri atas 20 butir soal (10 isian singkat dan 10 pilihan ganda) yang mengukur kemampuan perkalian bilangan 1 sampai 10. KKM yang ditetapkan adalah 70. Kedua, observasi terstruktur menggunakan lembar observasi aktivitas siswa (5 aspek, skor maksimal 20) dan aktivitas guru (6 aspek, skor maksimal 24). Ketiga, wawancara informal dengan siswa dan guru kolaborator untuk menggali persepsi dan masukan. Keempat, dokumentasi

berupa foto, catatan lapangan, dan lembar kerja siswa.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal dengan formula $P = (\text{jumlah siswa tuntas} / \text{jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) minimal 75% siswa menunjukkan keaktifan kategori baik atau sangat baik berdasarkan lembar observasi, dan (2) minimal 80% siswa mencapai KKM pada tes akhir siklus.

Media *board game Goal tracker map* yang digunakan terdiri atas papan permainan berbentuk peta dengan jalur start hingga finish, 30 kartu soal perkalian, 20 kartu bonus, 20 kartu tantangan, satu buah dadu, empat bidak berwarna, dan peta pencapaian (*Goal tracker map*) untuk mencatat skor setiap siswa secara visual. Permainan dimainkan dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi Awal (*Pra-siklus*)

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melaksanakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal berhitung

perkalian dan observasi awal untuk memotret aktivitas belajar siswa. *Pre-test* terdiri atas 20 butir soal dengan alokasi waktu 30 menit.

Tabel 1 Distribusi Nilai *Pre-test* Kemampuan Berhitung Perkalian

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
80 – 100	Sangat Tinggi	3	21,43%
70 – 79	Tinggi	2	14,29%
60 – 69	Cukup	1	7,14%
40 – 59	Rendah	7	50,00%
0 – 39	Sangat Rendah	1	7,14%
Jumlah		14	100%

Berdasarkan Tabel 1, dari 14 siswa hanya 5 orang (35,71%) yang mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas pada *pre-test* adalah 56,43 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Lebih dari separuh siswa (57,14%) berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan skor total aktivitas siswa hanya 7,5 dari 20 (37,5%), berkategori "Kurang". Siswa cenderung pasif, kurang

memperhatikan penjelasan guru, dan hanya 2–3 orang yang berani bertanya atau menjawab.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2 x 35 menit) dengan mengintegrasikan media *board game Goal tracker map*. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok heterogen, masing-masing beranggotakan 4–5 orang.

Tabel 2 Distribusi Nilai *Post-test* Siklus I

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
80 – 100	Sangat Tinggi	12	85,71%
70 – 79	Tinggi	2	14,29%
< 70	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		14	100%

Setelah tindakan, seluruh 14 siswa (100%) mencapai nilai di atas KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat

menjadi 86,43 dengan nilai tertinggi 100 (dicapai 4 siswa) dan nilai terendah 70 (dicapai 2 siswa).

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor	Kategori
1	Kesiapan belajar	3,5	Sangat Baik
2	Perhatian & konsentrasi	3,8	Sangat Baik
3	Keaktifan dalam permainan	4,0	Sangat Baik
4	Kerja sama & interaksi	3,7	Sangat Baik
5	Kemampuan menjawab soal	3,9	Sangat Baik
	Skor Total / Persentase	18,9 / 94,5%	Sangat Baik

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan media *board game Goal tracker map* berada pada kategori Sangat Baik (94,5%). Aspek keaktifan dalam permainan mencapai skor

tertinggi (4,0). Hasil observasi aktivitas guru juga menunjukkan kategori Sangat Baik dengan skor 22 dari 24 (91,67%).

Tabel 4 Rekapitulasi Perbandingan Pra-Siklus dan Siklus I

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Peningkatan
Nilai rata-rata	56,43	86,43	+30,00
Nilai tertinggi	90	100	+10
Nilai terendah	30	70	+40
Siswa tuntas (≥ 70)	5 siswa (35,71%)	14 siswa (100%)	+9 siswa (+64,29%)
Aktivitas siswa	7,5/20 (37,5%)	18,9/20 (94,5%)	+11,4 (+57%)

Karena indikator kinerja penelitian (minimal 80% siswa tuntas) telah terlampaui dengan capaian 100% pada Siklus I, penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke Siklus II.

Data penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat 30 poin dari 56,43 menjadi 86,43, sementara persentase ketuntasan klasikal melonjak dari 35,71% menjadi 100%. Yang paling mencolok adalah siswa yang sebelumnya memiliki nilai

sangat rendah (Indah: 30, Adara dan Aliya: 40) berhasil mencapai nilai 70–80 pada *post-test* menunjukkan peningkatan 30-50 poin.

Peningkatan ini terjadi melalui tiga mekanisme utama. Pertama, media *board game* mengubah paradigma belajar dari aktivitas abstrak yang membosankan menjadi pengalaman konkret yang menyenangkan. Siswa tidak merasa sedang "belajar" secara formal, namun justru berlatih menjawab puluhan soal perkalian dalam suasana bermain. Hal ini

sejalan dengan prinsip game-based learning bahwa unsur permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Russo et al., 2024).

Kedua, mekanisme pengulangan terstruktur dalam permainan memperkuat daya ingat. Dalam satu sesi, seorang siswa dapat menjawab 10–15 soal perkalian secara berulang, namun disertai tantangan, kompetisi sehat, dan imbalan visual berupa kemajuan pada peta pencapaian. Pengulangan kontekstual yang bermakna ini memperkuat koneksi memori jangka panjang secara lebih efektif dibanding metode drill konvensional.

Ketiga, peta pencapaian (*Goal tracker map*) memberikan motivasi visual yang kuat. Setiap jawaban benar langsung tercatat pada peta yang dapat dilihat seluruh kelas, menciptakan kompetisi sehat yang mendorong setiap siswa berusaha lebih keras. Fitur inilah yang membedakan media ini dari media papan perkalian konvensional seperti yang digunakan Chairunnisa et al. (2026) maupun Purwanty & Mayasari (2025).

Temuan penelitian ini secara kuat mendukung teori konstruktivisme Piaget. Siswa kelas III yang berada

pada tahap operasional konkret (7–11 tahun) memerlukan objek nyata untuk membangun pemahaman konseptual (Handika et al., 2022). Komponen fisik board game yaitu papan, bidak, kartu, dan dadu merupakan objek konkret yang dapat dimanipulasi langsung, sehingga siswa membangun sendiri pemahaman perkalian melalui pengalaman fisik, bukan sekadar menerima hafalan dari guru. Subarjo et al. (2023) menegaskan bahwa pendekatan konstruktivisme terbukti efektif dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa di SD.

Penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Russo et al. (2024) dalam *systematic review* terhadap 34 penelitian menyimpulkan bahwa permainan matematika non-digital secara konsisten memberikan dampak positif terhadap kecakapan matematis dan disposisi siswa. Temuan kami menunjukkan bahwa *board game Goal tracker map* mampu meningkatkan ketuntasan hingga 100%, melampaui capaian sebagian besar penelitian yang diulas Russo et al.

Selain itu, pembelajaran dalam kelompok heterogen memfasilitasi terjadinya scaffolding antarteman

sesuai teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD). Siswa berkemampuan lebih tinggi secara alami membantu rekan sekelompoknya yang masih kesulitan, sehingga interaksi sosial mendorong perkembangan kognitif yang lebih optimal.

Dibandingkan dengan penelitian sejenis, capaian penelitian ini lebih tinggi dalam waktu yang lebih singkat. Chairunnisa et al. (2026) yang menggunakan media papan penggaris perkalian mencapai ketuntasan 85% dalam dua siklus, sedangkan penelitian ini mencapai 100% hanya dalam satu siklus. Purwanty & Mayasari (2025) melaporkan peningkatan ketuntasan dari 45% menjadi 90% dalam dua siklus melalui media Papan Perkalian, sementara penelitian ini mencatat peningkatan dari 35,71% menjadi 100% dalam satu siklus.

Perbedaan capaian ini kemungkinan besar disebabkan oleh keunggulan mekanisme *goal tracking* dan visualisasi kemajuan yang tidak dimiliki media-media tersebut, serta elemen kompetisi aktif antarteman yang membangkitkan motivasi intrinsik secara lebih kuat. Nordiana et al. (2024) pada *board game* LUMAT

juga melaporkan peningkatan antusiasme, namun penelitian mereka berfokus pada materi pecahan sehingga tidak dapat dibandingkan secara langsung.

Meskipun berhasil, penelitian ini memiliki beberapa kendala yang penting dicatat. Pertama, keterbatasan alokasi waktu (satu pertemuan, 2 x 35 menit) menyebabkan tidak semua kartu soal dapat digunakan secara maksimal. Ningtyas (2023) mencatat bahwa penggunaan *board game* membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan yang lebih panjang. Kedua, pengelolaan kelas lebih menantang karena antusiasme tinggi siswa kerap menimbulkan kegaduhan. Ketiga, dalam beberapa kelompok, siswa dominan cenderung mengambil alih permainan sehingga pemerataan partisipasi belum optimal. Keempat, pengukuran hanya mengandalkan tes tertulis sehingga aspek pemahaman konseptual yang lebih mendalam belum terukur secara komprehensif.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *board game Goal tracker map* secara efektif meningkatkan kemampuan berhitung

perkalian siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan. Hasil penelitian mencatat peningkatan nilai rata-rata dari 56,43 (pra-siklus) menjadi 86,43 (Siklus I) dan ketuntasan klasikal dari 35,71% menjadi 100% melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Aktivitas siswa pun meningkat dari kategori "Kurang" (37,5%) menjadi "Sangat Aktif" (94,5%).

Media ini efektif karena mengintegrasikan tiga elemen kunci: pengulangan terstruktur yang menyenangkan, kompetisi sehat antarteman, dan visualisasi kemajuan belajar melalui *Goal tracker map*. Ketiganya bersinergi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa sekaligus memperkuat daya ingat terhadap fakta perkalian.

Berdasarkan temuan ini, guru kelas III SD disarankan untuk mengadopsi atau mengadaptasi media *board game Goal tracker map* sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran perkalian. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan penambahan alokasi waktu minimal 2–3 pertemuan, penetapan peran bergilir yang terjadwal dalam kelompok, serta penggunaan instrumen penilaian yang lebih variatif

(portofolio atau penilaian kinerja) untuk mengukur pemahaman konseptual secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, Sari, P. K., & Nurfitriani, A. (2026). Peningkatan hasil belajar perkalian siswa kelas 3 menggunakan media papan ruler perkalian di MI Al Hidayah. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v7i1.1139>
- Faujiah, S., & Nurafni. (2022). Analisis pemahaman konsep perkalian pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 829–840.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2588>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124.
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Mahisna, A. B., Sary, R. M., & Cahyadi, F. (2022). Kesulitan peserta didik dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan prosedur Polya pada materi perkalian dan pembagian di kelas II SD. *Journal of Mathematics*

- Education and Research, 3(2), 77–85.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan media board game LUMAT (Ludo Matematika) pada materi pecahan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3383–3389. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>
- Purwanty, R., & Mayasari, D. (2025). Peningkatan hasil belajar matematika berbantuan media papan perkalian pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2026>
- Putri, D., Habibie, Z. R., & Aldino. (2025). Students' conceptual challenges in learning multiplication. *IJINS: Indonesian Journal of Islamic and Social Sciences*, 26(4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1683>
- Rimadani, A. D., & Badarudin, B. (2024). Penerapan model pembelajaran matematika realistik Indonesia (PMRI) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2579–2587. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8006>
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). Non-digital games that promote mathematical learning in primary years students: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 200. <https://doi.org/10.3390/educsci14020200>
- Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834>
- Tasya, D. G., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media egrang board game dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13294>
- Wahyuni, R. S., Tanzimah, T., & Suryani, I. (2022). Pengaruh penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 05 Sembawa. *Jurnal Sekolah*, 6(3), 11–20. <https://doi.org/10.24114/js.v6i3.35059>
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 234–241.
- Yulia, R., Isrok'atun, & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan

KATARIAN sebagai media edutainment untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303–2319.

<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8263>

Zain, B. R. N., Saputra, H. H., & Musaddat, S. (2022). Analisis kesulitan memahami perkalian 1 sampai dengan 10 siswa kelas 2 SDN 3 Loyok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1429–1434. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.788>.