

Penerapan Model Edutainment dalam Pengenalan Konsep Penjumlahan pada Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah

Raihan Zulfi*, Putri Nabila Agustina, Moh Aan Sulton

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2217>

*Correspondence: Raihan Zulfi

Email: azraihan137@gmail.com

Received: 06-09-2025

Accepted: 17-10-2025

Published: 28-11-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model edutainment dalam pengenalan konsep penjumlahan pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar awal terhadap konsep matematika dasar, khususnya operasi penjumlahan, akibat pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik. Model edutainment diterapkan sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui perpaduan unsur edukatif dan hiburan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan 25 siswa kelas 1 di MI Sunan Kalijogo. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model edutainment dapat meningkatkan minat belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap konsep dasar penjumlahan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 62 pada pra-siklus menjadi 83 pada siklus II, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model edutainment efektif sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika dasar pada kelas awal, karena mampu mengembangkan pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Edutainment, Penjumlahan, Pembelajaran Matematika

Abstract: This study aims to describe the application of the edutainment model in introducing the concept of addition to first-grade students at Madrasah Ibtidaiyah. The background of this study stems from the low level of understanding of basic mathematical concepts among early elementary school students, particularly in addition operations, due to conventional and uninteresting learning approaches. The edutainment model was applied as an effort to create a fun learning atmosphere through a combination of educational and entertainment elements. The research method used was classroom action research (CAR) with two cycles, involving 25 first-grade students at Sunan Kalijogo Islamic Elementary School. Data were collected through observation, learning outcome tests, and interviews. The results showed that the application of the edutainment model could increase students' interest in learning and their understanding of basic addition concepts. This was demonstrated by an increase in the average learning outcome score from 62 in the pre-cycle to 83 in cycle II, as well as increased active participation by students during the learning process. Thus, the edutainment model is effective as an innovative alternative in basic mathematics learning in early grades, as it is able to develop conceptual understanding through enjoyable and meaningful learning experiences.

Keywords: Edutainment, Addition, Mathematics Learning

Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kemampuan bernalar logis, terstruktur, dan analitis pada siswa

(Depdiknas, 2013). Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, pengajaran matematika berfungsi sebagai landasan bagi pemahaman konsep-konsep yang lebih rumit di jenjang berikutnya (Kristanto & Wahyudi, 2024). Salah satu topik fundamental yang perlu dikuasai peserta didik kelas 1 adalah operasi penjumlahan, karena materi ini menjadi pijakan untuk mempelajari perhitungan lain seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian (Sutarto & Mulyono, 2018). Akan tetapi, pada praktiknya masih banyak anak yang menghadapi kendala dalam memahami konsep penjumlahan secara nyata (Sulistyaningsih et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung teoritis, tidak variatif, dan berfokus pada guru, sehingga anak mudah jenuh dan kurang bersemangat untuk belajar (Sari, 2020).

Situasi tersebut memerlukan terobosan dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep penjumlahan dapat disampaikan dengan cara yang lebih atraktif, bermakna, dan selaras dengan tahap perkembangan anak usia dini (Nugroho et al., 2025). Salah satu pendekatan yang sesuai adalah model edutainment, yaitu gabungan antara pendidikan dan hiburan (Sitorus & Manurung, 2024). Model ini bertujuan menciptakan iklim belajar yang menggembirakan, partisipatif, dan membangkitkan ketertarikan siswa melalui aktivitas yang memuat unsur permainan, lagu, narasi, atau alat digital (Suyanto, 2019). Penerapan edutainment diharapkan mampu mengubah pandangan terhadap matematika yang selama ini dianggap sulit menjadi suatu kegiatan yang mengasyikkan serta memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan secara nyata lewat pengalaman praktis (Hamalik, 2015).

Sejumlah penelitian empiris pada beberapa konteks pendidikan dasar menunjukkan bahwa penggunaan media dan pendekatan edutainment dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep matematika dasar pada siswa kelas rendah (Hapsari & Kurniawan, 2021). Sebagai contoh, penerapan media papan penjumlahan bersusun terbukti meningkatkan ketuntasan dan rata-rata skor penjumlahan siswa kelas 1 dalam studi tindakan kelas yang dilaporkan baru-baru ini (Kusumawati, 2024). Selain itu, pengembangan media "*counting box*" yang bersifat konkret dan manipulatif juga dilaporkan mempermudah siswa memahami konsep penjumlahan dan meningkatkan keterampilan berhitung pada siswa kelas 1 (DALIMUNTHE et al., 2024). Inovasi berbasis aplikasi pembelajaran berbasis *Scratch* untuk materi penjumlahan menunjukkan bahwa edutainment digital dapat menjadi alternatif efektif untuk menarik perhatian anak dan memberikan latihan interaktif yang mendukung penguasaan konsep dasar (Safitri & Rachmiati, 2023). Penelitian eksperimen yang mengadaptasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran menemukan peningkatan signifikan pada keterampilan operasi penjumlahan, yang menegaskan bahwa unsur hiburan dan permainan dalam pembelajaran membantu meningkatkan partisipasi dan minat belajar (Nadira et al., 2025). Studi pengembangan media papan hitung dan papan penjumlahan juga melaporkan perbaikan hasil belajar serta respon positif guru dan murid terhadap penerapan media tersebut di kelas rendah (Aprilia & Fitriana, 2022). Selain itu, kajian konseptual dan tinjauan penerapan edutainment di konteks pendidikan dasar menegaskan bahwa pendekatan edutainment mendukung iklim belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga berpotensi meningkatkan fokus serta capaian akademik jika diimplementasikan secara tepat (Nugroho et al., 2025). Meskipun temuan-temuan ini

positif, beberapa peneliti mencatat bahwa studi yang secara khusus mengeksplorasi edutainment untuk pengenalan konsep penjumlahan di kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas, sehingga kajian lebih lanjut yang sistematis dan kontekstual pada setting MI diperlukan untuk memvalidasi generalisasi hasil tersebut dalam ranah madrasah (Malasari & Hakim, 2017). Oleh karena itu, kajian ini dilaksanakan untuk memaparkan bagaimana penerapan model edutainment dapat mendukung siswa kelas 1 dalam memahami konsep dasar penjumlahan dengan lebih sederhana, menarik, dan efisien (Hidayati, 2024).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam pengembangan metode pembelajaran matematika di madrasah, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas awal (Safitri & Rachmiati, 2023). Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dijadikan landasan untuk pengembangan alat pembelajaran kreatif yang berorientasi pada pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa, sehingga cita-cita pendidikan dasar dalam membentuk generasi yang pintar, aktif, dan berakhlak mulia dapat terwujud secara maksimal (Abdurrahman, 2012; Trianto, 2017).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan konsep penjumlahan.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, instrumen penelitian digunakan. Alat seperti lembar observasi, tes hasil belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentang penerapan model edutainment dalam pengenalan konsep penjumlahan pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Lembar observasi digunakan untuk melacak aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, termasuk partisipasi, antusiasme, interaksi, dan penerapan elemen edutainment di kelas (Fiantika et al., 2022). Pada akhir setiap siklus, tes hasil belajar diberikan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami konsep jumlahan dasar. Tes ini terdiri dari soal isian dan gambar konkret. Sementara itu, pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data kualitatif berupa tanggapan guru dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment (Pahleviannur et al., 2022). Adapun dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual seperti foto kegiatan, catatan hasil belajar, dan rekaman aktivitas selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Instrument Penelitian

Jenis Instrumen	Tujuan	Bentuk Instrumen	Indikator yang Diukur
Lembar Observasi Aktivitas Siswa	Mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Skala penilaian (1–4)	Antusiasme, partisipasi aktif, kerjasama, dan perhatian siswa selama pembelajaran

Lembar Observasi Aktivitas Guru	Menilai pelaksanaan pembelajaran berbasis edutainment oleh guru	Checklist observasi	Kesiapan media, variasi metode, penggunaan edutainment, dan pengelolaan kelas
Tes Hasil Belajar	Mengukur peningkatan pemahaman konsep penjumlahan siswa	Tes isian pendek (10 butir soal)	Kemampuan menghitung penjumlahan sederhana, menghubungkan benda konkret dengan simbol angka
Wawancara Siswa dan Guru	Mengetahui tanggapan terhadap penerapan model edutainment	Pedoman wawancara semi-terstruktur	Persepsi siswa tentang kesenangan belajar, persepsi guru tentang efektivitas metode
Dokumentasi	Mendukung data kuantitatif dan kualitatif	Foto, video, catatan hasil belajar	Proses kegiatan dan hasil peningkatan siswa dari siklus I ke siklus II

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara yang saling melengkapi. Pertama, observasi langsung dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dan kualitas pelaksanaan model edutainment oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai peningkatan kemampuan siswa memahami penjumlahan setelah diterapkan model edutainment. Ketiga, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan beberapa siswa dan guru guna memperoleh informasi mendalam tentang pengalaman belajar dan respon terhadap model yang diterapkan. Terakhir, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan tes melalui bukti nyata berupa foto kegiatan, daftar nilai, serta hasil kerja siswa (Saadah et al., 2022). Melalui kombinasi keempat teknik tersebut, data yang diperoleh diharapkan bersifat komprehensif, valid, dan mampu menggambarkan secara utuh efektivitas penerapan model edutainment dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan pada siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (Ibrahim, 2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih memahami konsep penjumlahan ketika model edutainment diterapkan. Secara kuantitatif, nilai rata-rata siswa meningkat dari 62 pada pra-siklus menjadi 74 pada siklus I dan 83 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga meningkat dari 48 persen menjadi 72 persen pada siklus pertama dan 92 persen pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa elemen permainan, lagu, dan media visual membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan cara yang konkret dan menyenangkan.

Secara kualitatif, aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori cukup aktif (68%) pada siklus I menjadi sangat aktif (88%) pada siklus II. Siswa tampak lebih antusias, berani berpikir, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menerapkan strategi edutainment dari 75% (baik) menjadi 92% (sangat baik), terutama dalam penggunaan media kreatif dan pengelolaan kelas.

Hasil wawancara mendukung temuan ini: siswa mengatakan permainan dan lagu membuat matematika lebih menyenangkan, dan guru mengatakan metode ini membantu menjelaskan konsep penjumlahan secara lebih jelas. Secara keseluruhan, terbukti bahwa

edutainment meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah di kelas satu.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Siklus I

Untuk siklus pertama, model edutainment digunakan, yang melibatkan penggunaan kartu angka bergambar, penjumlahan lagu, dan permainan kelompok sederhana. Penjumlahan diajarkan kepada siswa melalui benda-benda nyata dan aktivitas yang menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan siswa masih dianggap cukup aktif. Sementara beberapa siswa terlihat antusias, yang lain pasif dan membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Pada siklus I, hasil belajar siswa rata-rata 74 persen, naik dari 62 persen pada pra-siklus. Ketuntasan belajar mencapai 72 persen, namun tidak memenuhi syarat keberhasilan sebesar 85 persen.

Siklus I menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya adalah waktu yang terbatas untuk setiap kelompok menyelesaikan permainan. Selain itu, beberapa siswa masih bingung menghubungkan benda konkret dengan simbol angka. Disepakati bahwa, berdasarkan refleksi tentang siklus I, pembelajaran siklus II harus ditingkatkan dengan meningkatkan variasi media dan memberikan instruksi yang lebih terarah, terutama untuk siswa yang belum menyelesaikan siklus.

Gambaran Siklus II

Pada tahap kedua, guru memperkaya kegiatan dengan beragam aktivitas edutainment seperti tayangan video animasi berhitung, menyanyikan lagu bertema penjumlahan, dan kuis berhitung berkelompok. Hal ini berhasil meningkatkan fokus dan keaktifan siswa. Data observasi membuktikan partisipasi mereka melonjak, ditandai dengan meningkatnya keberanian dalam berpendapat dan kemampuan menyelesaikan soal penjumlahan secara mandiri.

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, yang tercermin dari nilai rata-rata kelas sebesar 83 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 92%. Di sisi lain, keterlibatan siswa juga mengalami lonjakan dari kategori "cukup aktif" di siklus pertama menjadi "sangat aktif" di siklus kedua. Tanggapan dari wawancara mengungkap bahwa mayoritas siswa merasa lebih bersemangat belajar karena adanya unsur lagu dan permainan, sementara guru menilai bahwa pendekatan ini efektif dalam menjadikan konsep matematika yang abstrak lebih mudah dipahami.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tiap Siklus

Aspek yang Diukur	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Nilai Hasil Belajar	62	74	83	+21 poin
Persentase Ketuntasan Belajar	48%	72%	92%	+44%
Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	60% (<i>cukup aktif</i>)	68% (<i>cukup aktif</i>)	88% (<i>sangat aktif</i>)	+28%
Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	70% (<i>baik</i>)	75% (<i>baik</i>)	92% (<i>sangat baik</i>)	+22%
Respons Positif Siswa terhadap Edutainment	-	76%	94%	+18%

Penerapan model edutainment terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam memahami penjumlahan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Pada siklus I, penggunaan kartu bilangan dan permainan kelompok berhasil menaikkan nilai rata-rata menjadi 74 dengan ketuntasan belajar 72% dan keaktifan 68%. Namun, sebagian siswa masih kesulitan menghubungkan benda konkret dengan simbol angka.

Pada siklus II, diversifikasi media melalui video animasi, lagu tematik, dan kompetisi antarkelompok menghasilkan peningkatan lebih signifikan. Nilai rata-rata mencapai 83 dengan ketuntasan 92% dan keaktifan 88%. Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi, fokus yang baik, serta kemampuan menguasai konsep penjumlahan secara konkret.

Dengan demikian, komparasi antara kedua siklus tersebut mengindikasikan kemajuan yang berkelanjutan baik dari aspek kognitif maupun afektif. Siklus II berhasil mengatasi hambatan yang muncul pada siklus I melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif. Implementasi model edutainment terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi, dan keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di jenjang kelas awal.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, model edutainment terbukti berhasil meningkatkan pencapaian akademik dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah. Keberhasilan ini disebabkan oleh kesesuaian model yang mengintegrasikan aspek pendidikan dan hiburan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar optimal melalui pengalaman sensorik, kegiatan bermain, dan situasi menyenangkan.

Pada siklus I, penerapan model edutainment menggunakan kartu angka dan permainan sederhana berhasil meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai 74 dan ketuntasan 72%. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep simbolis dan interaksi kelompok.

Pada siklus II, penambahan media digital seperti video animasi dan lagu tematik menghasilkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 83, ketuntasan 92%, dan aktivitas belajar 88%. Siswa menjadi lebih fokus, percaya diri, dan mampu menyelesaikan soal secara mandiri. Integrasi media audio-visual terbukti efektif dalam memperkuat daya tarik pembelajaran dan mempermudah pemahaman konsep abstrak.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Suyanto (2019) mengenai efektivitas edutainment dalam menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menggembirakan. Selain itu, hasil penelitian selaras dengan temuan Hapsari dan Kurniawan (2021) yang membuktikan bahwa pendekatan edutainment mampu meningkatkan prestasi belajar dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang selama ini dipersepsikan sulit. Dengan demikian, pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap monoton dapat ditransformasi menjadi aktivitas pembelajaran yang menarik tanpa mengorbankan muatan akademis.

Secara keseluruhan, implementasi model edutainment tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek sikap dan keterampilan sosial peserta didik. Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama dengan teman sejawat. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti efektif dalam menumbuhkan ketertarikan dan dorongan belajar yang berkesinambungan. Oleh karena itu, model edutainment layak dipertimbangkan sebagai pilihan strategi inovatif bagi pendidik madrasah dalam menyampaikan konsep-konsep matematika dasar agar lebih mudah dipahami dan diminati oleh peserta didik.

Kesimpulan

Penerapan model edutainment terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan keaktifan siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari pra-siklus 62 menjadi 83 pada siklus II serta peningkatan ketuntasan belajar mencapai 92%. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran matematika dasar menjadi lebih bermakna ketika dikemas secara menyenangkan melalui media visual, permainan, dan aktivitas interaktif. Secara praktis, guru disarankan menerapkan edutainment secara konsisten dengan memvariasikan media dan strategi agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, model edutainment dapat diuji pada materi matematika lain atau pada jenjang berbeda, termasuk mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap kemampuan numerasi serta motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (2012). Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40.
- DALIMUNTHE, N. U. R. M., SIREGAR, L. H., & SOFIYAH, K. (2024). Implementasi Media Counting Box Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Gunung Tua. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 4(1), 10–15.
- Depdiknas. (2013). Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., & Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hidayati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment Di Madrasah Ibtidaiyah. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(1).
- Hamalik, O. (2015). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, R., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Model Edutainment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–120.

- Hapsari, A. D., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–123.
- Ibrahim, M. A. (2015). Metodologi penelitian kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Kristanto, M. V. A., & Wahyudi, M. N. A. (2024). EDUTAINMENT: Strategi Mencegah Persepsi Menakutkan pada Pembelajaran Matematika Sejak Dini (Sebuah Kajian Pustaka). *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 2(01), 52–60.
- Kusumawati, N. I. (2024). Penggunaan Media Papan Penjumlahan Bersusun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Pondok Cabe Ilir 01. *Jurnal Holistika*, 8(2), 51–58.
- Malasari, N., & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan media belajar pada operasi hitung untuk tingkat sekolah dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 11–22.
- Nadira, D., Saragih, M., Irvan, I., & Hadijah, S. (2025). Penggunaan Media Papan Penjumlahan Bersusun Untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Penjumlahan Siswa Kelas 1 Sd. *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 114–118.
- Nugroho, A. A., Agustina, T. N., Maarif, D. R. F., Dewi, S. K., Afifa, A. M. H., Indrawati, E., & Musyarofah, D. (2025). Implementasi Edutainment dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri Banyuwangi 1 Magelang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4371–4383.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisyia, M. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64.
- Safitri, V., & Rachmiati, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Hitung Penjumlahan Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 4(2), 32–46.
- Sari, D. P. (2020). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Operasi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 45–53.
- Sitorus, F., & Manurung, N. (2024). Edutainment: Media Pembelajaran Matematika untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 182–191.
- Sulistyaningsih, D., Palupi, Y., & Sumpna, M. P. (2024). Analisis Kesulitan Dalam Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun Pada Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Kepek Tahun Pelajaran 2024/2025: Analisis Kesulitan Dalam Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun Pada Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Kepek Tahun Pelajaran 2024/2025. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1).
- Sutarto, H., & Mulyono, E. (2018). *Pembelajaran Matematika Dasar di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyanto, S. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanto, E. (2019). Strategi Pembelajaran Edutainment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 45–55.

Trianto. (2017). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.