

## PENGARUH MODEL JOYFULL LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU BILANGAN TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1 MIDANG

Fitri Ramadan<sup>1,\*</sup>, Siti Istiningsih<sup>2</sup>, Muhammad Erfan<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

e-mail: fitriramadan0606@gmail.com<sup>1,\*</sup>, istiningsih92@gmail.com<sup>2</sup>, muhammaderfan@unram.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Midang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Objek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Midang yang berjumlah 54 orang. Data mengenai kemampuan numerasi peserta didik diperoleh dengan menggunakan instrumen tes dan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test yang dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji prasyarat analisis diperoleh bahwa data normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) data posttest  $0,001 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Midang. Unsur kebaruan dalam penelitian ini yaitu dengan Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik akan mata pelajaran matematika dan menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar.

**Kata Kunci:** Joyfull Learning, Media Kartu bilangan, Kemampuan Numerasi

## THE EFFECT OF NUMBER CARD MEDIA ASSISTED JOYFULL LEARNING MODEL ON NUMERATION ABILITY OF CLASS III STUDENTS OF SD NEGERI 1 MIDANG

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the Joyful Learning model assisted by number card media on the numeracy skills of third grade students at SD Negeri 1 Midang. This research is a quantitative research with a quasi-experimental approach with the Nonequivalent Control Group Design. The object of research was all 54 students in class III at SD Negeri 1 Midang. Data regarding students' numeracy abilities were obtained by using test instruments and observation sheets to measure the implementation of learning. The data in this study were analyzed using descriptive analysis and inferential analysis using the Independent Sample T-Test which was carried out at a significant level of 5%. The results of the analysis prerequisite test showed that the data were normal and homogeneous. Based on the results of the Independent Sample T-Test test, it obtained a sig (2-tailed) posttest data value of  $0.001 < 0.05$  which indicates that there is a significant influence of the Joyful Learning model assisted by number card media on the numeracy abilities of class III students at SD Negeri 1 Midang. The element of novelty in this study is by using number card media which can develop students' abilities in mathematics and foster students' interest in learning.

**Keywords:** Joyfull Learning, number card media, numeracy skill

### PENDAHULUAN

Pada abad 21 sekarang peserta didik disiapkan untuk dapat memahami enam literasi dasar yang bertujuan untuk dapat menghadapi ancaman dari luar. Gerakan ke

enam literasi tersebut penting untuk dikuasai oleh warga Indonesia terdiri dari literasi Bahasa, literasi numerasi, literasi digital, literasi sains, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan (Hartika et al., 2022). Salah satu yang diutamakan adalah

kemampuan numerasi karena keterampilan numerasi banyak diperlukan dalam segala segi konteks kehidupan, misalnya dalam melakukan aktivitas jual beli, memulai usaha serta membangun sebuah rumah menggunakan kemampuan numerasi (Widodo et al., 2022). Kemampuan numerasi sangat berperan penting dalam mengembangkan kecakapan peserta didik, seperti berhitung yang dimulai dari tingkat dasar ( Nur et al., 2021). Kemampuan numerasi sendiri adalah keahlian menggunakan berbagai macam bilangan, statistik, grafik, tabel, serta simbol matematis dasar untuk memecahkan masalah, serta pengetahuan dan kemampuan dalam menarik suatu kesimpulan yang berkaitan dengan permasalahan aktivitas sehari-hari (Anderha & Maskar, 2021).

Indonesia merupakan salah satu Negara yang mempunyai kemampuan literasi numerasi yang berada pada level rendah dibandingkan Negara ASEAN. Kemampuan matematis peserta didik Indonesia mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi masih berada pada level yang sangat memprihatinkan (Anderha & Maskar, 2021). Hasil studi terbaru yang dilaksanakan PISA pada tahun 2018 diterbitkan oleh OECD (2019), menunjukkan rerata nilai matematika peserta didik Indonesia memperoleh hasil 379 poin dengan rata-rata nilai OECD 487 poin (Ambarwati & Kurniasih, 2021). Jika ditinjau hasil survei Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) terhadap kemampuan numerasi peserta didik Provinsi Nusa Tenggara Barat menduduki peringkat 30 dari 33 Provinsi di Indonesia (Wahyu Adinda et al., 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan numerasi di Nusa Tenggara Barat berada pada golongan rendah.

Berdasarkan kenyataan di lapangan yang didapatkan dari hasil pengamatan dan wawancara guru SD Negeri 1 Midang, rendahnya kemampuan numerasi peserta didik yang ditunjukkan dari data hasil belajar pada mata pelajaran matematika menunjukkan sebagian besar nilai peserta didik di bawah KKM dengan rata-rata 45,24% dan 55,48%. Rendahnya kemampuan numerasi peserta didik di Sekolah Dasar disebabkan karena kurang berpengalaman dalam memecahkan masalah yang bersifat kompleks dan cara mengajar guru yang masih menggunakan metode tradisional tanpa melibatkan peserta didik dalam kegiatan

proses belajar, sehingga menciptakan pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut didukung dari hasil survei yang dilakukan kepada peserta didik bahwa sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ada juga peserta didik yang bermain, serta peserta didik yang saling bicara bersama teman sebangkunya.

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan metode ceramah, kemungkinan besar peserta didik tidak mampu bereksplorasi dan tidak dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya, disebabkan pada tahap proses belajar mengajar peserta didik tidak terbiasa dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari anak (Fauzi & Setiawan, 2020). Pembelajaran menggunakan metode ceramah membuat peserta didik mengantuk, bosan dan tidak paham sehingga peserta didik tidak tertarik untuk belajar (Ulandari et al., 2022).

Solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut yaitu dibutuhkan model pembelajaran dengan suasana belajar menyenangkan, menarik dan tidak membosankan dalam menciptakan pembelajaran lebih efektif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Joyfull Learning*. Pembelajaran *Joyfull Learning* yaitu salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik suasana belajar menyenangkan, menarik dan mengharuskan peserta didik untuk aktif (Hurriyati et al., 2022). Keunggulan pembelajaran menggunakan model menyenangkan yaitu 1) menciptakan keadaan belajar yang santai dan mengasyikkan, 2) dapat memotivasi peserta didik untuk dapat berekspreasi, 3) mendorong cara berpikir kritis dan kreatifis, 4) dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, imajinatif, 5) dan dapat meningkatkan keingintahuan dan ketertarikan dalam belajar (Kusuma, 2021).

Model pembelajaran *Joyfull Learning* juga memerlukan media perangsang untuk membantu peserta didik agar lebih semangat dan nyaman dalam kegiatan pembelajaran (Musbhirah et al., 2018). Salah satunya adalah media kartu bilangan dikarenakan media tersebut berkaitan dengan kemampuan numerasi peserta didik. Media kartu bilangan adalah sarana penyalur materi pelajaran secara sederhana dapat menjelaskan bentuk bilangan konkret yang dituang dengan menggunakan kertas (T. M. Dewi et al., 2020).

Manfaat dari kartu bilangan yaitu untuk melatih perkembangan peserta didik untuk belajar menghitung, melatih peserta didik untuk dapat membedakan warna, mendidik peserta didik membedakan angka, dan mendidik mental anak (Oktafyani et al., 2022). Adapun keunggulan-keunggulan dalam menerapkan media kartu bilangan di kelas adalah; (1) peserta didik dapat menggolongkan kartu berdasarkan pasangannya sambil belajar mengetahui suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, (2) peserta didik mudah mengingat dan memahami konsep dengan kalimat sederhana, (3) dan peserta didik dapat mengaitkan teori bilangan dengan lambang bilangan (Sahrah, 2019).

Adapun hasil penelitian yang sudah menerapkan model pembelajaran *Joyfull Learning* yang dilakukan Eru Ugi dan Riska Amaliya Harsi (2022) menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan media kartu pada model pembelajaran *Joyfull Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pecahan kelas V SD Negeri 1 Masiri. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada objek penelitian dimana penelitian terdahulu menggunakan kelas V, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas III. Adapun unsur kebaruan penelitian ini terdapat pada variabel terikat yang dimana pada penelitian ini meneliti kemampuan numerasi peserta didik dan variabel bebas menggunakan media kartu bilangan dengan permainan.

Kedua, penelitian yang dilakukan Dwi Hurriyati, Maula Rosada dan Mulia Marita (2022) menunjukkan bahwa model *Joyfull Learning* dapat menumbuhkan minat dan rata-rata nilai peserta didik. Perbedaannya terletak pada variabel terikat dimana peneliti mengukur kemampuan numerasi peserta didik. Adapun unsur kebaruan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media kartu bilangan yang dapat mengembangkan kecakapan dan pemahaman peserta didik akan matematika dan menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan penelusuran pustaka yang dilakukan belum ada penelitian yang meneliti terkait pengaruh model model *Joyfull Learning* berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengukur pengaruh model *Joyfull Learning* berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan

numerasi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Peneliti menggunakan desain tersebut dikarenakan penelitian ini terdapat dua kelompok pembandingan dengan pemberian perlakuan yang berbeda.

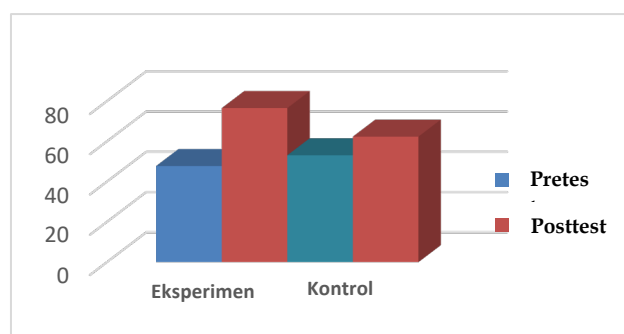
Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2022 di SD Negeri 1 Midang. Populasi yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 54 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* (sampel total). *Sampling Jenuh* adalah cara penentuan sampel bila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013).

Metode pengumpulan data yaitu menggunakan instrumen tes untuk mengukur kemampuan numerasi peserta didik dan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dilakukan pada taraf signifikan 5%. Sebelum di uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas dan homogenitas.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini dideskripsikan dari data pretest dan posttest kedua kelas. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen lebih semangat dan aktif dengan menggunakan model *Joyfull Learning* berbantuan media kartu bilangan. Berikut grafik perbandingan rata-rata peningkatan nilai pretest dan posttest kelas III A dan kelas III B dalam mata pelajaran matematika.



Gambar 1. Perbandingan Pretest dan posttest

Berdasarkan gambar grafik di atas,

menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas kontrol saat pretest 53,10 dan posttest 62,38, sedangkan untuk kelas eksperimen saat pretest 47,76 dan posttest 76,52. Peningkatan tersebut disebabkan karena dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan dengan dipadukan permainan bingo di dalam pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang mengasyikkan sehingga menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk belajar. Selanjutnya dilakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji hipotesis Independent T-Test. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu data di uji normalitas dan homogenitas. Ringkasan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1. berikut

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.167	25	.069
Posttest Eksperimen	.152	25	.137
Pretest Kontrol	.158	29	.062
Posttest Kontrol	.161	29	.052

Berdasarkan Tabel 1, diketahui nilai signifikansi untuk uji normalitas data pretest kelas eksperimen sebesar .069 dan posttest kelas eksperimen sebesar .137. Sedangkan nilai signifikan untuk pretest kelas kontrol sebesar .062 dan posttest kelas kontrol .052. Hal ini menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikan > 5%. Setelah data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Numerasi	.567	3	104	.638

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk uji homogenitas data sebesar 0,638 yang jauh lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas baik kelas III A dan III B memiliki varians kemampuan numerasi yang homegen. Data

pretest dan posttest berdistribusi normal maka data dilanjutkan menggunakan statistik parametrik yakni Independent T-Test dengan bantuan SPSS 25 for windows. Hasil uji hipotesis dapat di lihat pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Uji Hipotesis Data

		Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Posttest	Equal variances assumed	.074	.787	3.560	52	.001	12.301

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0.001 yang jauh lebih kecil daripada 0,005. Selain nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 3.560 jauh lebih besar dari nilai t-tabel (1.674) untuk derajat kebebasan 52. Data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima dan terdapat pengaruh model Joyfull Learning berbantuan med bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Midang.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 76,52 dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 53,10. Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang dilakukan. Peserta didik di kelas eksperimen lebih banyak yang partisipasi dalam pembelajaran dengan memainkan kartu, sedangkan kelas kontrol cenderung monoton yang hanya diarahkan pada hitungan-hitungan di atas kertas tanpa melibatkan permainan. Hal ini disebabkan peserta didik tidak hanya belajar, tetapi dipadukan dengan permainan media kartu bilangan, sehingga menciptakan pembelajaran dengan suasana yang berbeda dan meningkatkan semangat peserta didik untuk aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Belajar sambil bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk mengeksplorasi, menemukan, dan bereksperimen, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Suripatty et al., 2020).

Permainan merupakan suatu metode yang dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik dalam pelajaran (Safruddin et al., 2019). Bermain memiliki fungsi penting dalam perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, pengetahuan, karakter, sosial maupun emosional (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dapat mengembangkan daya berpikir dan menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi bermakna di era new normal (Oktafyani et al., 2022).

Aktivitas pembelajaran menggunakan model Joyfull Learning dengan teknik permainan merupakan pembelajaran dengan teknik bermain sambil belajar, memecahkan masalah dan mencari jawaban dari sebuah soal dengan bantuan media kartu bilangan. Model Joyfull Learning dengan bantuan media kartu bilangan mempermudah peserta didik untuk membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan, dan memecahkan masalah. Media kartu bilangan tersebut dapat mengarahkan perhatian peserta didik pada satu titik fokus dan kartu bilangan dapat mengonkretkan ide-ide abstrak, sehingga terjadilah interaksi langsung antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk dapat menumbuhkan dan memusatkan perhatian peserta didik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar, hubungan dengan lingkungan dan kemandirian belajar (Nurhasanah et al., 2022). Selain itu, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif apabila dipadukan dengan media pembelajaran (Yusuf et al., 2022).

Peningkatan aktivitas proses pembelajaran dengan model pembelajaran Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan memberikan respon yang positif terhadap proses pembelajaran, karena model Joyfull Learning memiliki kelebihan diantaranya (1) suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan santai, (2) peserta didik terangsang akan kreativitas, (3) penyampaian materi lebih jelas (Nurbaiti et al., 2022). Hal tersebut yang mendasari terjadinya peningkatan aktivitas keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan dapat terlaksana dengan sangat baik dengan rata-rata keterlaksanaan 90,98%.

Hasil perhitungan uji hipotesis

diperoleh dengan cara membandingkan data posttest kedua kelas. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 3 yang diperoleh thitung pada taraf signifikan 5% sebesar 3.560, sedangkan ttabel 1.674 sehingga diperoleh thitung > ttabel dan nilai sig (2-tailed) data posttest  $0,001 < 0,05$  menunjukkan bahwa Hipotesis diterima dan Hipotesis nol ditolak. Disimpulkan model Joyfull Learning berbantuan media kartu bilangan berpengaruh terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Midang.

Model Joyfull Learning berpengaruh terhadap kemampuan numerasi peserta didik, disebabkan pembelajaran sambil bermain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan rileks, sehingga peserta didik yang dari dia bermalasan-malasan bahkan ada yang tidak suka pada mata pelajaran matematika, sekarang mereka sangat menikmati dan berantusias. Penggunaan alat permainan edukatif peserta didik dapat belajar sambil bermain karena aktivitas bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling efektif untuk anak usia Sekolah Dasar (Dewi et al., 2021).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Joyfull Learning* berbantuan media kartu bilangan terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Midang. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  3.560, sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% adalah 1.674 sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai sig (2-tailed) data *posttest*  $0,001 < 0,05$  yang membuktikan bahwa Hipotesis alternatif diterima dan Hipotesis nol ditolak.

### Saran

Dengan hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan pihak sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang beragam salah satunya model *Joyfull Learning* berbantuan media kartu bilangan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., & Kurniasih, meyta dwi. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857-2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- Dewi, N. K., Hasanah, N., & Lestari, K. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Dewi, T. M., Nurhapida, N., & Meilina, F. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengurutkan Bilangan 41 - 99 Melalui Media Kartu Bilangan Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 6 Kelas 1 Sd Negeri 001 Tebing Tahun Ajaran 2018/2019. 1(2), 40-48. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Fauzi, A., & Setiawan, H. (2020). Etnomatematika: Konsep Geometri pada Kerajinan Tradisional Sasak dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 118-128. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4690>
- Hartika, L., Asrin, A., & Hasanah, N. (2022). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Dasar Berbasis Pendekatan Semua Anak Cerdas (SAC) di SDN Gunung Borok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 1001-1010. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.660>
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramadhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119-123.
- Musbhirah, Q. U., Muntari, & Idrus, S. W. Al. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Media Kartu Aksi Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Pada Siswa Kelas Xi Mia Man 2 Model Mataram. *Chemistry Education Practice*, 1(1), 27-33.
- Nur, A., Putri, K., Farah, L., Nia, C. F., & Damayanti, W. (2021). Analisis Kesalahan Numerasi Siswa Kelas 3 MI dalam Penulisan Lambang Bilangan Ribuan. 23(2), 132-138.
- Nurbaiti, I., Trisno, B., & Herdalina. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas Viii Mts Hubbulwathan Duri Riau. 3(1), 629-637.
- Nurhasanah, Dewi, N. K., & Rahman, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846-1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Angka Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67-75. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1908>
- Rizta Kusuma, E. (2021). Festival Puisi Rakyat Nusantara Sebagai Salah Satu Modifikasi Model Pembelajaran Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Teks Puisi. *Hasta Wiyata*, 4(2), 190-197. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2021.004.02.07>
- Safuruddin, Azmi, S., & Johriyanti. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kuis Bingo (Lecture Bingo) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv. 147, 11-40.
- Sahrah. (2019). Bilangan Melalui Media Kartu Angka Dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A Tk Asmaul. 1(2), 293-302.
- Sardin, S., Ugi, L. E., & Harsi, R. A. (2022). Pengaruh Media Kartu Dalam Model Pembelajaran Joyful Learning Untuk Mengembangkan pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 1

- MASIRI. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 131-140.  
<https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1329>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100-109.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggalik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>
- Wahyu Adinda, D., Nurhasanah, N., & Oktavianti, I. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Dasar Siswa Sekolah Dasar Di SDN Mentokan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1066-1070.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.700>
- Widodo, A., Haryati, L. feni, Syazali, M., Indraswati, D., & Anar, A. P. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Dasar Inklusif Selama Pandemi Covid-19. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 53-60.  
<https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.928>
- Yusuf, R., Bialangi, N., & Kunusa, wiwin rewini. (2022). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Joyful Learning Melalui Chemical Bonding Game Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa*. 4, 13-18.