

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* PADA PEMBELAJARAN BERHITUNG SISWA/I KELAS II SD MUHAMMADIYAH SENGGOTAN BANTUL

Murida Yunailis¹, Taufiq Ziaul Haq², Zuri Afrizal³

^{1,2,3}Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta

¹muridayunailis@gmail.com; ²elhaqwafa@gmail.com; ³afrizalzuri@gmail.com

Abstrak

Kesulitan belajar adalah tantangan dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang kesulitan pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini, peneliti mencoba melihat hasil dari implementasi model pembelajaran edutainment untuk mengatasi kesulitan berhitung. Penelitian ini merupakan penelitian metode campuran dengan metode pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara serta eksperimen. Dari hasil observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan guru kelas diperoleh data di kelas II SD Muhammadiyah Senggotan terdapat 3 siswa yang mengalami kesulitan berhitung. Kesulitan berhitung siswa disebabkan karena siswa kurang berminat dalam belajar matematika, tidak fokus serta sukar memahami soal berhitung dalam bentuk cerita. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa peneliti menerapkan model pembelajaran edutainment dengan permainan ular tangga. Hasil yang didapatkan adalah Siswa dapat fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran meskipun hasil diperoleh belum maksimal.

Kata Kunci : Kesulitan Berhitung, Edutainment

Abstract

Learning difficulties are challenges in the learning process. Many previous studies have examined the difficulties of learning. However, in this study, researchers tried to see the results of the implementation of the edutainment learning model to overcome the difficulty of arithmetic. This research is a mixed method research with data collection methods through observation, documentation, interviews and experiments. The results of observations of learning process and interviewed teacher, it was obtained that, in class II of SD Muhammadiyah Senggotan there are 3 students who have difficulty counting. Difficulties in arithmetic students are caused by students lack of interest in learning mathematics, unfocused and difficult to understand the problem of counting in the form of stories. To overcome the learning difficulties experienced by students, researchers applied the edutainment learning model with the snake and ladder game. The results found are students can focus and interested in the learning process even though the results obtained are not optimal.

Key words: Arithmetic difficulty, Edutainment

PENDAHULUAN

Kesulitan belajar merupakan hambatan dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya kesulitan belajar tidak terlihat secara fisik akan tetapi kesulitan tersebut terlihat ketika anak melaksanakan aktivitas pembelajaran yang meliputi kegiatan membaca, menulis, dan berhitung (Wood & Dkk, 2011). Kesulitan belajar pada siswa/i berbeda – beda sesuai dengan usia. Untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa/i dalam proses belajar mengajar harus dilakukan *Assesment* (Penilaian). Dimana penilaian yang di gunakan harus *Authentic Assesment* atau penilaian otentik. Penilaian otentik merupakan penilaian yang terdiri dari proses pengumpulan bermacam – macam data yang bisa memberikan gambaran atau informasi tentang perkembangan pengalaman belajar siswa/i (Wijayanti, 2014). Sistem penilaian ini juga yang diterapkan pada kurikulum 2013. Dalam Penilaian otentik seorang guru harus menggunakan instrument yang sesuai dengan usia serta sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan demikian, hasil dari penilaian dapat digunakan untuk melihat kemampuan dan juga kesulitan yang dimiliki oleh siswa/i.

Pengkajian terdahulu tentang kesulitan belajar yang dialami oleh siswa/i dilakukan oleh Suryani yang membahas tentang kesulitan belajar (Suryani, 2010), namun pengkajian Suryani tidak memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami. Darjiani, ddk (2015) berbicara tentang analisis kesulitan – kesulitan belajar matematika siswa kelas V dalam implementasi kurikulum 2013 di SD, melalui analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif menyebutkan bahwa kesulitan tertinggi dalam keterampilan berhitung sebanyak 14,23 %, kesulitan dalam aspek konsep 8,6%, Aspek pemecahan masalah 7,26 % kesulitan dua aspek yaitu konsep dan keterampilan berhitung 4,93 %, kesulitan dan aspek konsep dan pemecahan masalah 0,90%, Kesulitan aspek keterampilan berhitung dan memecahkan masalah 4,70% dan kesulitan dalam tiga aspek atau kesulitan kompleks 8,37%. Faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar yaitu minat, motivasi, guru, lingkungan sosial da faktor kurikulum (Ni Nyim Yuni Darjiani, Gd. Meter, & Gt. Agung Oka Negara, 2015). Lebih lanjut, Aristiani (2013) menulis tentang penggunaan media batang Napier dalam meningkatkan operasi perkalian bagi anak yang mengalami kesulitan belajar kelas 3 SD. Penggunaan media batang Napier menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kesulitan berhitung (Novi Aristiani, 2013).

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh M. Duskri, Dkk yang bertujuan untuk mengetahui posedur pengembangan tes diagnostik kesulitan belajar matematika di SD (Duskri, Kumaidi, & Suryanto, 2014). Namun, penelitian tesebut tidak menguji kesulitan siswa/i melainkan untuk menguji validitas tes yang digunakan. Penelitian oleh Janutri, dkk tahun 2016 tentang analisis kesulitan belajar dalam membaca cepat siswa/i kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil membaca cepat berada pada kategori cukup, faktor yang mempengaruhi membaca yaitu konsentrasi dan gerakan mata, adapun upaya yang dilakukan guru dengan mengatasi kesulitan membaca cepat adalah pemberian motivasi agar siswa/i sering berlatih dalam membaca (Januarti, Dibia, & Widiana, 2016). Penelitian lebih lanjut yang dilakukan Rahayu Sri Waskitoningtyas pada tahun 2016 yang ingin mengetahui letak kesulitan belajar siswa/i dalam kesulitan belajar matematika dan apa faktor yang mempengaruhinya, dan hasilnya kesulitan dalam metematika dengan materi satuan waktu terletak pada konsep, keterampilan, prinsip, dan faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar itu dari internal dan eksternal siswa/i. Penelitian ini juga memberikan saran kepada guru agar menekankan kepada konsep, keterampilan dan prinsip (Waskitoningtyas, 2016). Artikel ini hampir sama dengan penelitian penulis namun letak perbedaannya yaitu pada sarah atau intervensi yang diberikan belum ada menurut islam dalam konsep pengajaran.

Ety mukhlesi yeni pada tahun 2015 juga meneliti tentang kesulitan belajar matematika disekolah dasar, hasilnya hampir sama dengan penelitian Waskitoningtyas yaitu berupa faktor internal dan eksternal siswa/i, namun Yeni menambahkan bahwa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika menunjukkan kesulitan dalam berperilaku seperti emosional yang tidak stabil, tidak tenang, khawatir, mudah marah. Ia juga memberikan saran pada guru untuk menggunakan remedial bagi anak yan mengalami kesulitan belaja (Yeni, 2015). Kesulitan belajar masih begitu banyak dialami oleh anak sekolah dasar seperti penelitian fitria mazroza pada tahun 2013 tentang prevalensi anak berkesulitan belajar di sekolah dasar se-kecamatan padang, yang hasilnya rata-rata sekolah dasar di kecamatan tersebut masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam membaca, menulis dan berhitung. Lebih lanjut, tulisan masrora juga memberikan saran kepada sekolah, dinas terkait dan orang tua untuk bekerja sama dalam memerikan penanganan kesulitan belajar sesuai dengan kesulitan yang dialami anak-anak tersebut (Masroza, 2013).

Disamping itu, dari proses observasi awal yang dilakukan pada kelas matematika materi berhitung didapati bahwa anak – anak kurang tertarik belajar matematika. Namun, hal ini tidak terjadi di kelas prakarya dimana para siswa/i lebih antusias dalam mengerjakan tugasnya. Melihat fenomena ini peneliti ingin melihat bagaimana proses pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran menyenangkan atau Edutainment. Berdasarkan latarbelakang diatas penulis tertarik untuk melihat pengaruh penerapan model Edutainment terhadap siswa/i yang mengalami kesulitan belajar matematika?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan berupa ekperimen, Dimana data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari Observasi, wawancara dan data sekunder berupa dokumentasi. Dimana dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan tiga teknik yaitu Observasi, wawancara, dan dokumentasi. observasi (dilakukan) untuk melihat proses belajar mengajar Matematika dikelas 2 SD Muhammadiyah Senggotan, serta untuk melihat pola tingkah laku siswa/i didalam proses pembelajaran. Adapun wawancara dilakukan untuk mengetahui jumlah siswa/i yang mengalami kesulitan belajar serta mengetahui kesulitan apa yang dialami siswa/i tersebut, wawancara ini juga untuk melihat intervensi yang sudah diberikan oleh guru maupun sekolah dalam mengangani kesulitan belajar siswa/i. Sedangkan Dokumentasi untuk melihat data – data tentang perkembangan siswa/i pada semester sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Temuan di Lapangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis didapati kelas 2 SD Muhammadiyah Singgotan Bantul terdiri dari 30 siswa/i. Informasi yang diperoleh oleh peneliti melalui wali kelas bahwa, dari 30 siswa/i terdapat 10 siswa/i yang mengalami kesulitan belajar yang beragam, ada yang mengalami kesulitan dalam hal membaca, kesulitan dalam berhitung, dan ada juga yang mengalami kesulitan keduanya. Tulisan ini, penulis memfokuskan pada tiga siswa/i yang mengalami kesulitan dalam hal berhitung, ke-tiga siswa/i tersebut terdiri dari 2 laki-laki dan 1 perempuan, yang berusia 7-8 tahun. Siswa/i pada usia tersebut menurut Peaget memiliki gangguan belajar dalam mempelajari hubungan antara huruf dan suara, tidak bisa memadukan suara untuk membuat kata-kata, membingungkan kata-kata dasar saat membaca, mengalami keterlambatan untuk mempelajari keterampilan baru, sering salah mengeja kata dan

membuat kesalahan yang sama secara terus menerus, mengalami kesulitan dalam konsep matematika dasar, dan mengalami kesulitan menceritakan waktu dan mengingat urutan (Paul Suparno, t.t.).

Dalam tulisan ini, penulis menggunakan nama samaran. Partisipan pertama, bernama Riski berjenis kelamin laki-laki memiliki kesulitan dalam hal menalar. Siswa tersebut mampu membaca soal berhitung tetapi tidak mampu memahami makna soal serta mengalami kesulitan dalam penjumlahan dan pengurangan. Dalam berhitung ia sering menggunakan bantuan seperti menghitung menggunakan jarinya, namun tetap saja masih kesulitan dalam mengerjakan soal. Riski lebih aktif bergerak dan bermain dalam proses belajar, tidak memperhatikan guru saat memberikan pelajaran. Nilai matematika kelas 1 semester 1 tidak melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM), namun ada peningkatan pada semester setelahnya.

Partisipan kedua, bernama Rifki berjenis kelamin laki-laki yang mengalami kesulitan berhitung dalam bentuk cerita, siswa ini mampu berhitung baik pengurangan maupun penjumlahan angka, namun jika soal pengurangan dan penjumlahan dalam bentuk cerita ia mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Rifki merupakan siswa yang pendiam saat proses pembelajaran, ia hanya duduk diam tapi tidak memperhatikan, juga tidak mau mengerjakan soal ketika guru memberikan intruksi di depan kelas, kecuali ketika guru mendekatinya. Nilai hasil pembelajaran matematika dikelas semester 1 melampaui kriteria ketuntasan minimum, namun pada semester selanjutnya terjadi penurunan pada nilai matematika.

Partisipan ketiga bernama Bunga berjenis kelamin perempuan yang mengalami gangguan konsentrasi dalam proses pembelajaran, siswi tersebut tidak memperhatikan guru saat memberikan materi, dan lebih aktif bercerita dengan teman sebangkunya walaupun tidak ditanggapi. Siswi ini sering terlambat masuk sekolah. Hasil pembelajaran kelas 1 nilai matematikannya rata-rata mencapai ketuntasan minimum.

PEMBAHASAN

1. Definisi Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar terkait dengan hambatan perkembangan yang mencakup gangguan motorik dan persepsi bahasa serta komunikasi juga hambatan penyesuaian perilaku sosial. Sedangkan dalam dimensi pendidikan kesulitan belajar terkait dengan akademik yang menunjukkan kegagalan prestasi dalam standar kompetensi dasar maupun indikator – indikator sebagai penanda keberhasilan belajar Menurut Nurwidodo (Husamah, Tuni Pantiwati, Arina Restiya, & Puji Sumarsono, 2018, hlm. 238).

2. Jenis – Jenis Kesulitan

Menurut Husamah kesulitan belajar dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut (Husamah dkk., 2018,):

a. Kesulitan Memusatkan Perhatian

Kesulitan ini adalah ketidakmampuan menentukan pilihan perhatian. Sehingga akan menyebabkan tidak merespon stimulus dengan cermat dan tidak fokus. Anak lebih mudah memindahkan perhatian sebelum mengambil manfaat dari stimulus yang diberikan akibatnya dalam memecahkan masalah anak tidak fokus dalam perhatiannya. Kesulitan ini mencakup kesulitan memusatkan perhatian dan kesulitan menghentikan perhatian

b. Kesulitan dalam mengingat

Anak mengalami kesulitan mengingat kejadian yang dilihat dan didengar atau yang telah dialami, dimana hal ini merupakan faktor penyebab kesulitan dalam berfikir.

c. Kesulitan dalam berfikir

Kemampuan berfikir merupakan kemampuan mengoperasikan kemampuan kognitif untuk mengkonsep dan mengasosiasikan formasi konsep dalam memecahkan masalah. Kemampuan ini dipengaruhi oleh kemampuan mengingat berbagai informasi konsep dan hubungan – hubungan dari formasi konsep tersebut.

d. Kesulitan dalam Bahasa

Yaitu kesulitan tidak dapat berbicara dan tidak dapat merespon secara tepat terhadap pernyataan verbal seperti sapaan, perintah, dan permintaan.

e. Kesulitan dalam Persepsi dan Konseptual Motor

Persepsi merupakan proses dalam otak untuk mengolah semua informasi yang diterima oleh pancaindera. Dimana selanjutnya menggunakan informasi yang diterima tersebut untuk merespon informasi yang diterima oleh pancaindera. Kesulitan mengalami persepsi berupa tidak dapat memahami petunjuk arah di jalan, tidak dapat memahami data tertulis dan simbol – simbol visual lainnya, tidak dapat memahami arti suatu gambar atau suara, tidak bisa memahami posisi kiri – kanan – atas – bawah- dalam – luar, serta tidak memahami gerak terhadap pemecahan masalah yang dihadapi (Husamah dkk., 2018, hlm. 240).

f. Kesulitan matematika

Kesulitan dalam hal ini dipengaruhi oleh ketidak mampuan belajar bahasa atau gangguan visual atau kesulitan dengan urutan memori atau organisasi, siswa/i juga mengalami kesulitan dalam menghitung prinsip-prinsip sederhana seperti, angka kelipatan atau mengalami kesulitan dalam menentukan waktu (Darmawan, 2019, hlm. 73)

Menurut Adelia dkk. Kesulitan belajar disekolah yaitu sebagai berikut; gangguan fungsi visual motor, gangguan persepsi, kesulitan membaca dan mengeja, kesulitan berhitung, kesulitan bahasa, dan gangguan tingkah laku (Husamah dkk., 2018). Kesulitan belajar ada yang bisa di atasi da nada yang tidak, tergantung pada sebab atau faktor dari kesulitan itu sendiri.

3. Kesulitan berhitung

Menurut Skemp kesulitan belajar pada anak juga meliputi kesulitan belajar matematika, menalar dan menghitung. Matematika adalah ilmu berhitung yang sangat berpengaruh dalam membentuk konsep menalar bagi seseorang. Akan tetapi, meskipun matematika ilmu pengetahuan yang sangat peting, namun mayoritas siswa/i menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan juga sulit. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini beberapa diantara adalah karena guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran matematika, dan proses penyampaian dari pelajaran ini yang sulit. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Skemp pelajaran matematika disekolah dianggap sebagai pelajaran yang sukar dikarenakan tidak tepatnya metode pembelajaran yang digunakan (Skemp, 2009).

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini terdapat dua kelemahan dalam matematika yang bertujuan untuk pengembangan logika yaitu: matematika membingungkan baik secara logis maupun psikologis, kemudian pendekatan yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika selama ini hanya memberikan dan menekankan pada hasil akhir, tidak memberikan pengertian yang jelas pada proses dengan memakai penemuan – penemuan matematika (Skemp, 2009). Sehingga didalam

penelitian ini mencoba untuk menyelesaikan permasalahan pada proses pembelajaran pada anak.

4. Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar

Menurut Yulinda (2010) yang mengutip penelitian Harwell (2001), ada beberapa faktor yang menjadi penyebab siswa/i mengalami gangguan belajar, diantaranya sebagai berikut (Suryani, 2010):

- a. Faktor keturunan atau bawaan
- b. Gangguan saat kehamilan, saat melahirkan, atau prematur
- c. Kondisi janin yang tidak menerima cukup oksigen atau nutrisi yang kurang atau ibu mengkonsumsi rokok dan menggunakan obat terlarang serta meminum alkohol selama kehamilan
- d. Trauma pasca kelahiran seperti demam sangat tinggi, trauma kepala, atau karena tenggelam
- e. Infeksi telinga yang berulang pada masa bayi dan balita mengakibatkan anak mempunyai sistem imun yang lemah
- f. Pada masa kanak-kanak sering terpapar aluminium, arseik, merkuri atau raksa, dan neuroksin lainnya.
- g. Awal kelahiran sampai usia 4 tahun anak mengalami masa kritis yang berpengaruh terhadap pembelajaran kedepannya pembelajaran, misal pada awal kelahiran sampai umur 3 tahun anak mempelajari bahasa dengan mendengar lagu, berbicara kepada orang tua atau membaca sebuah cerita. Kondisi tersebut jika tidak diperhatikan akan berpengaruh pada kurangnya kemampuan fonologi pada anak dan dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan membaca.
- h. Gangguan internal, gangguan yang dialami dalam diri anak sendiri seperti, kurang memusatkan perhatian, kemampuan perseptual yang terlambat (persepsi visual, auditori dan kinestetik)
- i. Sejarah kegagalan akademik yang berulang kali sehingga melemahkan usaha untuk berprestasi
- j. Hambatan fisik, misalnya kelainan pada fisik dan lingkungan yang berinteraksi dalam kesulitan belajar
- k. Kecemasan yang samar-samar mirip dengan kecemasan yang mengambang, tidak bisa mengantisipasi kegagalan sehingga terjadi kegelisahan, ketidaknyamanan, dan putus asa
- l. Kelainan motivasional yang merupakan penolakan pada lingkungan seperti kegagalan yang berulang, penolakan guru dan teman sebaya serta tidak adanya reinforcement, yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar
- m. Pendidikan dan pola asuh yang tidak memadai

5. Edutainment Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika

Edutainment berasal dari kata *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Jadi, *edutainment* dari segi bahasan berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role-play), dan demonstrasi.

Dapat dikatakan juga bahwa *edutainment* merupakan suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga

mereka. Berbagai hiburan tersebut antara lain acara televisi, permainan yang ada di komputer atau video game, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Edutainment juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan binatang dan habitatnya.

Edutainment merupakan upaya untuk mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran khusus atau berupaya mengubah perilaku dengan melahirkan perilaku-perilaku susiokultural tertentu. Salah satu ciri keberhasilan edutainment adalah adanya fakta bahwa pembelajaran itu merupakan menyenangkan dan guru dapat mendidik dengan suatu cara yang menyenangkan (Erwin Widiasworo, 2018).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model Edutainment dengan media ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak – anak yang dimainkan oleh minimal 2 orang dan bisa lebih. Dalam hal ini, kami memodifikasikan permainan ular tangga dan menggabungkannya dengan metode flashcard yaitu kartu yang berisi soal matematika yang diletakkan di pinggir papan ular tangga, dimana setiap pemain yang berhenti di kotak yang ada tanda wajib mengambil satu kartu untuk dijawab. Selain itu, didalam papan ular tangga sendiri sudah disisipkan soal matematika untuk dijawab langsung oleh siswa/i yang berhenti di kotak tersebut.

Menurut penelitian Ferryka (2017) tentang permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dapat memotivasi siswa/i untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa/i secara aktif dalam pembelajaran. Pada media ini, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa/i untuk terampil dalam menemukan konsep berhitung. Didalam penelitian tersebut, juga berhasil meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini juga menyarankan untuk memadukan permainan ular tangga dengan permainan kartu pintar dan lain sebagainya (Ferryka, 2018).

Dari proses intervensi yang diberikan didapati bahwa siswa/i yang sebelumnya mengalami permasalahan acuh terhadap proses pembelajaran matematika memiliki ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Siswa/i antusias untuk menjawab soal di dalam permainan ular tangga. Meskipun saat menjawab siswa/i masih perlu dibimbing untuk menalar dan memahami proses pembelajaran.

PENUTUP

Matematika adalah ilmu berhitung yang sangat berpengaruh dalam membentuk konsep menalar bagi seseorang. Terdapat kelemahan dalam pembelajaran matematika yaitu pembelajaran dan konsep matematika membingungkan dan kurang menarik baik secara logis maupun psikologi, Terdapat beberapa jenis kesulitan belajar salah satunya ialah kesulitan belajar matematika, dalam kajian ini peneliti menawarkan salah satu cara mengatasi kesulitan belajar dalam hal ini ialah pembelajaran matematika yaitu metode edutainment dengan model ular tangga. Hasil yang diperoleh adalah para siswa/i yang diberikan treatment model pembelajaran edutainment memiliki ketertarikan untuk belajar, serta lebih fokus.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan. (2019). *Asesmen dan intervensi pendidikan*. Yogyakarta: FEBI UIN SUKA press.
- Duskri, M., Kumaidi, & Suryanto. (2014). Pengembangan Tes Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika di SD. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Diambil dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/2123>
- Erwin Widiasworo. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar* [Preprint]. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Husamah, Tuni Pantiwati, Arina Restiya, & Puji Sumarsono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 2). Malang: UMM Press.
- Januarti, N. K., Dibia, I. K., & Widiiana, I. W. (2016). *Analisis Kesulitan Belajar Dalam Pembelajaran Membaca Cepat Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang*. 4(1). Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7442>
- Masroza, F. (2013). Prevalensi Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se Kecamatan Pauh Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 215–227.
- Ni Nyim Yuni Darjiani, Gd. Meter, & Gt. Agung Oka Negara. (2015). Analisis Kesulitan—Kesulitan Belajar siswa kelas V dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SD Piloting Se-Kabupaten Gianyar tahun Ajaran 2014/2015. *PGSD Univerista Ganesa*, 3(1).
- Novi Aristiani. (2013). Penggunaan media Batang Napier dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian bagi Anak Kesulitan belajar Kelas 3 SD 11 Belakang Tangsi Padang. *Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 294–310.
- Paul Suparno. (t.t.). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*.
- Skemp, R. R. (2009). *The Psychology of Learning Mathematics* (S. Widodo, Penerj.).
- Suryani, Y. E. (2010). Kesulitan Belajar. *Magistra*, (73).
- Wijayanti, A. (2014). Pengembangan Autentic Assesment Berbasis Proyek dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA*. Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/3107/3124>
- Wood, D., & Dkk. (2011). *Kiat mengatasi gangguan belajar*. Yogyakarta: Katahati.
- Yeni, E. M. (2015). Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).