

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIVITAS DAN ALTERNATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH SEHARI-HARI PADA MATERI NILAI MATA UANG DI MIS MAURA EL-MUMTAZ KOTA BINJAI

Adelina Br Sembiring¹, Ainun Mardiah²

¹adelinabrsembiring@gmail.com, ²ainunmardiah512@gmail.com

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Abstrak: Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sasaran pembelajaran berhitung adalah untuk: (1) Meningkatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bilangan, 2) memperoleh pemahaman dasar matematika untuk persiapan masuk SMP dan SMA, dan 3) menumbuhkan sikap logis, kritis, hati-hati, dan disiplin. Pemeriksaan semacam ini merupakan eksplorasi subyektif. Eksplorasi subjektif adalah penelitian yang mencakup informasi verbal dan dipecah secara induktif menjadi cerita, rencana, dan gambar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di MIS Maura El-Mumtaz Kota Binjai, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat dari seluruh kegiatan belajar mengajar atau berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada siswa, termasuk siswa yang kurang dinamis dalam pembelajaran. Mengingat permasalahan di atas, diperlukan pengembangan dengan memanfaatkan metodologi pembelajaran yang menarik untuk memperluas peluang siswa untuk berkembang. Sistem pembelajaran menarik yang dapat membuat siswa dinamis dalam pengalaman mendidik dan mendidik adalah metodologi pembelajaran yang *True or False*. Teknik pembelajaran dinamis *True or False* mempunyai manfaat dalam menyemangati siswa menjadi dinamis, memuaskan siswa untuk belajar dan memperoleh pengalaman-pengalaman penting dalam ingatan yang lebih lama.

Kata kunci: Materi Uang, Nilai Mata Uang, Pembelajaran Matematika

Abstract: Mathematics learning in elementary schools has a very important role in achieving the learning goals that have been set. The goals of learning to count are to: (1) Improve a person's ability to use numbers, 2) gain a basic understanding of mathematics in preparation for entering middle and high school, and 3) develop a logical, critical, careful and disciplined attitude. This kind of examination is a subjective exploration. Subjective exploration is research that includes verbal information and is broken down inductively into stories, plans, and pictures. Based on observations made during the learning process at MIS Maura El-Mumtaz, Binjai City, the majority of teachers still use the lecture method which places the teacher at the center of all teaching and learning activities or is teacher-centered. This has an impact on students, including students who are less dynamic in learning. Considering the problems above, development is needed by utilizing interesting learning methodologies to expand students' opportunities to develop. An interesting learning system that can make students dynamic in educational and educational experiences is a *True or False* learning methodology. *True or False* dynamic learning techniques have the benefit of encouraging students to be dynamic, satisfying students to learn and gain important experiences that last longer.

Keywords: Currency Value Material, Mathematics Learning, Money

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kolaborasi yang terjadi di sekolah antara siswa dan pendidik. Pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mendatangkan data dan informasi yang nantinya akan diteruskan oleh pendidik kepada siswa. Istilah maju pada dasarnya menggabungkan dua gagasan yang saling terkait, yaitu belajar dan mendidik. Belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Sementara itu, menolong dapat diartikan sebagai tindakan menyampaikan informasi atau pengetahuan yang dilakukan oleh pendidik kepada siswanya. Jadi cenderung terlihat bahwa belajar dan mendidik merupakan latihan yang saling berkaitan.

Pengertian memajukan mental, belajar adalah suatu proses kemajuan, menjadi perubahan tingkah laku yang spesifik karena komunikasi dengan iklim dalam memenuhi kebutuhan hidup

seseorang. Kemajuan ini akan terlihat jelas di semua bagian perilaku. Oemar Hamalik memahami bahwa pembelajaran merupakan suatu perkembangan perpaduan yang menggabungkan orang, kantor, bahan, metode dan peralatan yang saling mempengaruhi dalam tujuan pengalaman yang berkembang (Dianto, 2020).

Pengertian memajukan mental, belajar adalah suatu proses kemajuan, menjadi perubahan tingkah laku yang spesifik karena komunikasi dengan iklim dalam memenuhi kebutuhan hidup seseorang. Kemajuan ini akan terlihat jelas di semua bagian perilaku. Oemar Hamalik memaknai pembelajaran merupakan kemajuan dari keterpaduan. Guru berperan penting dalam menciptakan iklim belajar di kelas agar siswa tidak merasa kelelahan. Tidak dapat dipungkiri bahwa ketololan dan kondisi kelas yang menyenangkan bergantung pada cara instruktur mendidik dan meneruskan materi kepada siswa. Sunaengsih dan Sunarya mengemukakan bahwa dalam mengadakan kelas-kelas pertemuan kecil, pendidik harus mempunyai kemampuan karena pendidik harus berperan sebagai pemberi inspirasi, fasilitator, dapat menggunakan berbagai teknik dan media, menggunakan sumber-sumber yang bervariasi, dan membina komunikasi yang intuitif. Hal ini sesuai dengan pandangan Nofrion bahwa pendidik hendaknya memberikan ruang bagi siswa untuk bekerjasama dengan siswa yang berbeda. Siswa mendapat manfaat dari interaksi sosial yang terjadi di kelas karena membantu mereka menjalin hubungan dengan guru dan teman sebaya, berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran, membangun karakter, dan membangun komunitas yang kuat. Interaksi tersebut melibatkan orang, fasilitas, bahan, prosedur, dan peralatan yang berinteraksi satu sama lain untuk mempengaruhi tujuan proses pembelajaran (Ananda Wini Rosarin, 2020).

Dalam dunia pendidikan, guru dan siswa merupakan dua bagian yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena guru memerlukan siswa, begitu pula sebaliknya. Keduanya mempunyai kerjasama yang saling membantu sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai secara ideal. Namun dalam latihan belajar banyak siswa yang tidak berperan aktif dan kemampuannya tidak terlihat pada saat latihan belajar. Hal ini karena sistem pembelajaran hanya menekankan otoritas keilmuan saja, pembelajaran hanya tertuju pada guru sehingga siswa menunggu penjelasan dari guru kemudian diperhatikan, model pembelajaran yang digunakan guru membosankan dengan alamat yang banyak (Emah Hujaemah, 2019). Aritmatika merupakan salah satu mata pelajaran yang dikonsentrasikan di sekolah dasar. Menurut Sugiyati, matematika merupakan suatu bahasa keseluruhan yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran atau informasi secara resmi dan tepat, sehingga tidak terjadi kemungkinan terjadinya pemahaman yang berbeda-beda. Secara fonetis, aritmatika berasal dari bahasa Yunani "mathematike", kata latin "math" yang mempunyai awalan "mathema" dan mengandung arti informasi/informasi (ilmu informasi). Mathematike juga dihubungkan dengan kata-kata lain yang secara praktis mirip, misalnya "mathein" atau "mathenein" dan itu berarti memahami (penalaran).

Menurut Johnson dan Rising, sains adalah proses berpikir, suatu pola yang tertata rapi, verifikasi yang konsisten, matematika juga merupakan bahasa yang menggunakan istilah-istilah yang dicirikan dengan hati-hati, jelas dan tepat ditanggapi dengan gambar, cenderung menjadi bahasa gambar. sebagai lawan dari suara.

Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan yang tujuannya adalah agar siswa dapat berpikir secara numerik. Cara berpikir yang efisien, rasional, kritis, dan logis adalah berpikir matematis. Selain itu, Rey juga berpendapat bahwa matematika adalah studi tentang menangkap contoh, hubungan desain/berpikir, seni, bahasa, dan perangkat (Laily Nurmalia, 2019). Dilihat dari pengertian matematika berdasarkan penilaian beberapa ahli di atas, cenderung ada anggapan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang mengulas tentang gagasan-gagasan pembelajaran, rancangan gagasan, dan cara menemukan keterkaitan antara gagasan dengan rancangan teoretisnya serta rancangan hubungan yang ada. ada di dalam diri mereka.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sasaran pembelajaran berhitung adalah untuk: (1) Meningkatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bilangan, 2) memperoleh pemahaman dasar matematika untuk persiapan masuk SMP dan SMA, dan 3) menumbuhkan sikap logis, kritis, hati-hati, dan disiplin. Untuk mempunyai pilihan menyelenggarakan pembelajaran IPA yang baik di tingkat sekolah dasar, diperlukan tenaga pendidik yang berbakat dalam merencanakan dan menghadapi pengalaman yang berkembang sebagaimana tercermin dalam program pendidikan tingkat satuan pelatihan (KTSP) tahun 2006. Dalam KTSP disebutkan bahwa pendidik hendaknya

memilih dan memanfaatkan teknik yang melibatkan siswa secara efektif dalam pembelajaran, baik secara intelektual, nyata, dan sosial (Haryati, 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di MIS Maura El-Mumtaz Kota Binjai, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat dari seluruh kegiatan belajar mengajar atau berpusat pada guru. Hal ini sangat berdampak pada siswa, termasuk siswa yang kurang dinamis dalam belajar, sebagian besar siswa hanya menyimak, membaca dan mengingat data yang didapat dan hal ini mengakibatkan ide-ide yang ditanamkan dalam dirinya menjadi bidang kekuatan utama dengan biaya lebih rendah, siswa pun tidak mau bermain-main dengan kemungkinan mendapatkan klarifikasi tentang masalah-masalah yang mendesak atau mengungkapkan pemikiran mereka sehingga mereka hanya kewalahan oleh anak-anak yang didelegasikan dengan cerdas dan yang lain umumnya akan bersikap acuh tak acuh. Secara keseluruhan, kemampuan siklus siswa belum berkembang atau belum sepenuhnya ditingkatkan.

Mengingat permasalahan di atas, diperlukan pengembangan dengan memanfaatkan metodologi pembelajaran yang menarik untuk memperluas peluang siswa untuk berkembang. Sistem pembelajaran menarik yang dapat membuat siswa dinamis dalam pengalaman mendidik dan mendidik adalah metodologi pembelajaran yang *True or False*. Metodologi pembelajaran yang *True or False* adalah suatu prosedur yang dapat mempersilakan siswa untuk segera terlibat dengan materi ilustrasi. Pengalaman pendidikan ini menekankan pemikiran siswa sendiri tentang apa yang benar atau salah.

Teknik pembelajaran dinamis yang *True or False* mempunyai manfaat dalam menghidupkan siswa menjadi dinamis, menyebabkan siswa menghargai pembelajaran dan memperoleh pengalaman penting untuk memori yang lebih lama. Memori, atau kapasitas untuk menyimpan kenangan, adalah proses mencatat, menyimpan, dan menghasilkan kesan spiritual dari pengalaman. Siklus memori juga mencakup fase mendapatkan, menyimpan, dan menciptakan kembali. Oleh karena itu, kapasitas seseorang dalam menerima, menyimpan, dan mengambil informasi berdasarkan memori disebut memori. Dari definisi tersebut, ciri daya ingat yang baik adalah seseorang dapat memperoleh data dengan baik dan menyusunnya kembali secara lahiriah, sehat atau berpotensi psikomotorik. Pada strategi Benar atau Salah, siswa akan menerima informasi sebanyak-banyaknya pada saat presentasi setelah mencari kebenaran suatu kalimat tanpa disengaja. Hal ini menunjukkan efek pelatihan memori dari strategi Benar atau Salah. (Dila Nurlaila Zannah, 2020)

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan data data verbal dan dianalisis secara induktif berupa narasi, skema, dan gambar. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MIS Maura El-Mumtaz Kota Binjai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati kejadian, gerak, dan proses peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Rukminingsih, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Uang

Al-Ghazali menggambarkan uang tunai sebagai produk atau barang dagangan yang dapat memperoleh berbagai macam barang karena adanya sistem pertukaran. Sementara itu, para pemeriksa moneter saat ini menggolongkan uang tunai sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai barang sah. Meskipun ada banyak definisi yang tampaknya berasal dari sudut pandang moneter Muslim dan Barat, Al-Ghazali menggarisbawahi uang tunai sesuai aturan yang ketat, terutama sebagai sesuatu yang penting dan hadiah dari Allah SWT yang harus dipercaya oleh-Nya (Meiki Muttaqien, 2020).

Dalam bukunya *Mengenal Rangkaian Ekonomi Uang*, Mulyani mendefinisikan uang sebagai alat yang memiliki banyak kegunaan, antara lain sebagai alat tukar, satuan kalkulasi untuk menyimpan nilai, dan standar pembayaran yang ditanggguhkan di masa depan. Menurut Boediono dalam buku *"Mengenal Seri Keuangan Uang Tunai"*, uang tunai adalah uang kertas dan uang logam yang dimiliki masyarakat umum. Uang ini disebut cash atau dalam bahasa inggris disebut cash. Sesuai dengan acuan Kata Besar Bahasa Indonesia (KBBI), uang tunai adalah suatu mekanisme perdagangan yang sah atau

standar untuk memperkirakan nilai suatu satuan catatan yang diberikan oleh otoritas publik suatu negara berupa kertas, emas, perak atau logam lainnya yang dicetak dengan bentuk tertentu. dan gambar (Saidy, Uang dalam tinjauan ekonomi islam, 2017).

Dari pengertian di atas, cenderung beralasan bahwa uang tunai adalah suatu bentuk perdagangan yang pada umumnya diakui oleh masyarakat untuk mengukur nilai perdagangan dan cicilan untuk membeli tenaga kerja dan produk serta dapat dikumpulkan untuk mengumpulkan kekayaan.

Jenis-Jenis Uang

Seiring perkembangan zaman, uang digolongkan menjadi tiga jenis (Saidy, Uang dalam tinjauan ekonomi islam, 2017), yaitu:

Uang Barang (*Commodity Money*)

Uang tunai merupakan sarana perdagangan yang mempunyai nilai barang atau dapat diperdagangkan dalam hal barang tersebut tidak dimanfaatkan sebagai uang tunai. Meskipun demikian, tidak semua barang bisa menjadi uang tunai, ada tiga kondisi mendasar yang diperlukan agar suatu barang dapat diubah menjadi uang tunai, antara lain: Persediaan barang tersebut harus terbatas karena kelangkaan. Kekuatannya, hal itu akan terus berjalan cukup lama. Bernilai tinggi, artinya barang yang dijadikan uang tunai harus bernilai tinggi.

Kemudian pilihan barang yang bisa dijadikan uang tunai jatuh pada logam mulia seperti emas dan perak. Ada berbagai alasan mengapa emas dan perak sebaiknya diambil sebagai uang tunai. Kedua logam ini memiliki nilai yang tinggi, menarik, dan umumnya diakui sebagai moda perdagangan. Keistimewaan lainnya adalah emas dan perak dapat dipisahkan menjadi bagian-bagian kecil namun tetap mempunyai nilai penuh. Selain itu, logam berharga ini tidak mudah dirusak atau dirusak.

Uang Tanda/Kertas (*Token Money*)

Ketika koin belum digunakan sebagai uang tunai dunia yang sebenarnya, ada beberapa kelompok yang melihat potensi peluang untuk mendapatkan keuntungan dari tanggung jawab mereka atas perak. Bank, pemberi pinjaman uang, dan tukang emas atau toko perhiasan termasuk di antara pihak-pihak tersebut. Mereka melihat bukti bahwa memperoleh, menyimpan, atau melindungi emas dan perak di wilayah mereka juga merupakan hal yang baik untuk diwaspadai. Oleh karena itu, para tukang emas dan bank memberikan surat-surat (uang kertas) yang banyak emas dan perak yang dikuasainya. Karena kertas ini didukung oleh tanggung jawab atas dan perak, masyarakat umum mengakui uang kertas sebagai moda perdagangan. Oleh karena itu, berlaku syarat penerimaan masyarakat secara luas, menjadikan uang kertas sebagai alat pembayaran yang sah.

Hal ini kemudian berlanjut hingga uang kertas menjadi mekanisme utama perdagangan dan semua kerangka moneter menggunakannya sebagai sarana dasar perdagangan. Bahkan saat ini, pemberian uang tunai oleh bank-bank nasional umumnya tidak didukung oleh toko emas. Uang kertas memiliki sejumlah keunggulan, termasuk biaya produksi yang rendah, pengiriman yang sederhana, penambahan dan pengurangan yang lebih cepat, dan kemampuan untuk didenominasi dalam jumlah berapa pun.

Uang Giral (*Deposit Money*)

Toko Permintaan adalah uang tunai yang diberikan oleh bank usaha melalui penerbitan cek dan instrumen angsuran giro lainnya. Toko permintaan ini adalah toko untuk nasabah di bank yang dapat dikeluarkan kapan saja dan dapat dipindahkan ke orang lain untuk melakukan cicilan. Artinya cek dan giro yang diberikan oleh bank manapun dapat digunakan untuk membayar produk, administrasi dan kewajiban. Toko permintaan menikmati keuntungan, khususnya: Setiap kali hilang, mereka dapat ditindaklanjuti sehingga tidak dapat dilikuidasi oleh orang yang tidak disetujui. Dapat dipindahkan dengan cepat dengan biaya rendah. Uang kembali tidak diperlukan karena cek dapat dibuat oleh nilai tukar.

Dari jenis uang tunai yang digambarkan di atas, terlihat jelas bahwa uang tunai berkembang dan berkembang seiring dengan kemajuan perekonomian manusia itu sendiri.

Pengurutan Nilai Mata Uang Nilai Pecahan Uang

Uang merupakan alat pembayaran yang sah. Mata uang Indonesia adalah rupiah. Adadua jenis uang di Indonesia. Ada uang logam dan uang kertas.

1. Uang Logam			
			
Rp100,00	Rp200,00	Rp500,00	Rp1.000,00
Seratus rupiah	Dua ratus rupiah	Lima ratus rupiah	Seribu rupiah

2. Uang Kertas			
			
Rp1.000,00	Rp2.000,00	Rp5.000,00	Rp10.000,00
Seribu rupiah	Dua ribu rupiah	Lima ribu rupiah	Sepuluh ribu rupiah
			
Rp20.000,00	Rp50.000,00	Rp100.000,00	
Dua puluh ribu rupiah	Lima puluh ribu rupiah	Seratus ribu rupiah	

Membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan uang
 Dua pecahan nilai uang dapat dibandingkan. Contoh :

 lebih dari 
 kurang dari 

Setelah dibandingkan, sekelompok pecahan nilai uang dapat di urutkan. Contoh : Urutan nilai pecahan uang dari yang terkecil adalah sebagai berikut :



KESIMPULAN

Uang tunai merupakan salah satu bentuk perdagangan yang sebagian besar diakui oleh masyarakat untuk mengukur nilai perdagangan dan cicilan untuk membeli tenaga kerja dan produk serta dapat dikumpulkan untuk tujuan mengumpulkan kekayaan. Seiring berjalannya waktu, uang

tunai dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: Ware Cash: Uang Token: Uang Komoditi merupakan alat tukar yang dapat diperjualbelikan jika barang tersebut tidak digunakan sebagai uang. Uang Komoditi juga memiliki nilai komoditas. Ya. beberapa manfaat penggunaan uang kertas, antara lain biaya perakitan yang rendah, pengangkutan yang mudah, penambahan dan pengurangan yang lebih mudah dan cepat, serta dapat dipisahkan dalam jumlah berapapun, dan Simpanan Kas: Penyimpanan Permintaan adalah uang tunai yang diberikan oleh usaha bank melalui penerbitan cek dan instrumen cicilan giro lainnya. Toko permintaan ini adalah toko untuk nasabah di bank yang dapat dikeluarkan kapan saja dan dapat dipindahkan ke orang lain untuk melakukan cicilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini D. T., (2016), *Analisa Jumlah Uang Beredar Di Indonesia Tahun 2005-2014*, Moneter, Vol. III, No. 2.
- Aprida P., (2017). "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 3 No.2.
- Dirgantoro Kurnia, dkk. (2020). "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Usina Game Based Learning Method]", *Journal Of Holistic Mathematics Education*, Vol.3, No.2.
- Fuaddi H., dkk, (2021), *Uang Dalam Perspektif Ekonomi Islam*, Mapan: *Jurnal Manajemen, Akuntansi, Ekonomi dan Perbankan* Vol. 1, No. 2.
- Haryati Tuti. (2019) "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017)", *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Vol.2, No.1.
- Iqbal M., (2012) *Konsep Uang Dalam Islam*, *Jurnal Ekonomi Islam Al-Infaq*, Vol. 3 No. 2.
- Jalaluddin, (2014), *Konsep Uang Menurut Al-Ghazali*, *Asy-Syari'ah* Vol. 16, No. 2.
- Juhji, dkk. (2019). "Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 1.
- Kiki E. Y., (2020). "Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan dasar*, Vol. 4 No. 1.
- Kurnia D., dkk. (2020). "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Usina Game Based Learning Method]", *Journal Of Holistic Mathematics Education*, Vol.3, No.2.
- Laily N., dkk. (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II", *Jurnal Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Madjakusumah Deden Gandana, dkk. (2020). "Konsep Moneter Al-Ghazali: Sejarah dan Fungsi Uang", *SERAMBI: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis Islam*, Vol 2, No.2.
- Mutiara R. F., (2020), *Seri Ekonomi Mengenal Mata Uang*, (Jakarta: PT Bumi Aksara). Rukminingsih, dkk., "Metode Penelitian Pendidikan", Cetakan Pertama (Yogyakarta: Erhaka Utama).
- Nurlaila, Z. D. dkk. (2020). "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran True Or False Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI Nurul Huda Cigentur", *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3(2).
- Nurmalia Laily, dkk. (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II", *Jurnal Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*
- Rahayu Febby Mutiara , *Seri Ekonomi Mengenal Mata Uang*, (Jakarta: PT Bumi Aksara). Rukminingsih, dkk. (2020), "Metode Penelitian Pendidikan", Cetakan Pertama (Yogyakarta: Erhaka Utama).
- Sari S. W., (2016), *Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa*, AN-NISBAH, Vol. 03, No. 01.
- Saidy Emily Nur. (2017). "Uang Dalam Tinjauan Ekonomi Islam", *LAA MAISYIR*, Vol. 6, No. 2.
- Zannah Dila Nurlaila, dkk. (2020). "Peningkatan Daya Ingat Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran True Or False Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI Nurul Huda, Cigentur", *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3(2).
- Sugiyanti. (2018). "Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Cooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas Viii F Smp Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Edunomika*, Vol. 2 No. 1.

- Tuti H., (2019) “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017”), *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Vol.2,No.1.
- Ubabuddin. (2019). “Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”, *Jurnal Edukatif*, Vol. 5 No. 1.