

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD 1 Panjang Kudus

Ratna Sari Hariyanti¹, Dina Prasetyowati², Sri Utami³

¹ PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, 502323

² PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24 Semarang, 502323

³ SD 1 Panjang, Jl. Lingkar Utara KM 3 RT 2 RW 2, Desa Panjang, Bae, Kudus, 59326

E-Mail: ratnasari261019@gmail.com

dinaprasetyowati@gmail.com

sriutami@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media benda konkrit pada mata pelajaran matematika pada kelas I di SD 1 Panjang Kudus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang berkolaboratif dengan guru pamong yang terdiri dari kegiatan Siklus I dan Siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil data awal menunjukkan bahwa hasil kemampuan belajar siswa tanpa penggunaan media mencapai (57%) masih di bawah KKM. Namun pada Siklus I kemampuan belajar siswa mencapai (69,5%), yang mana terdapat 7 siswa yang masih di bawah KKM. Akan tetapi, setelah diterapkan media benda konkrit kemampuan hasil belajar siswa mencapai (87%) ada 3 siswa yang di bawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media benda konkrit dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas I di SD 1 Panjang Kudus

Kata kunci: Pembelajaran Matematika, Media Benda Konkrit

ABSTRACT

This study aims to improve students learning outcomes using concrete object media in mathematics in class I at SD 1 Panjang Kudus. This study used a collaborative classroom action research method with tutors consisting of Cycle I and Cycle II activities. Each cycle consists of 4 stages, namely the planning stage, the action implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. In this study, the instruments used to collect data were learning achievement tests, observation and documentation. The data obtained were then analyzed using the classical completeness formula. Based on the results of the initial data, it shows that the results of students' learning abilities without the use of media reach (57%), which are still below the KKM. However, in Cycle I, students' learning abilities reached (69.5%), of which 7 students were still below the KKM. However, after applying concrete object media the ability of student learning outcomes reached (87%) there were 3 students who were under the KKM. So it can be concluded that the application of concrete object media can improve the learning outcomes of class I students at SD 1 Panjang Kudus

Keywords: Learning Mathematics. Media Concrete Objects

1. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan kenyataan yang menjadi mata pelajaran matematika yang sulit untuk di pahami dan di mengerti,

akibatnya rata-rata nilai hasil belajar siswa cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Untuk itu, siswa lebih banyak memaparkan fakta

pengetahuan, kemudian selalu menghafalkan bukan berlatih berfikir memecahkan masalah sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan cenderung rendah. Upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa harus melibatkan beberapa faktor diantaranya kurikulum dan penggunaan media yang nyata yang menarik dalam proses pembelajaran. Di mana sangat membuat proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pendidikan matematika di sekolah dasar merupakan basis pendidikan dalam membentuk insan Indonesia seutuhnya, seperti diisyaratkan dalam kebijakan-kebijakan pemerintah dari tahun ketahun. Lulusan sekolah dasar diharap dapat membekali dirinya dengan kemampuan-kemampuan yang memungkinkan mereka mau dan mampu menata kehidupan yang lebih layak baik dalam proses pendidikan formal selanjutnya maupun dalam kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Sasaran tersebut dapat terjangkau jika program pembelajaran di sekolah memenuhi basis pendidikan bermutu.

Dalam Pendidikan disebutkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar berfungsi sebagai pengembang kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan-bilangan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan mempermudah menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut pada jenjang sekolah dasar diutamakan agar siswa mengenal, memahami serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktek kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan fungsi pembelajaran matematika di sekolah dasar disebutkan tujuan umum pendidikan matematika di sekolah dasar adalah belajar bernalar, pembentukan sikap siswa, dan keterampilan dalam menerapkan matematika.

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Gita & Bella, 2022).

Implementasi media pembelajaran bersifat integral dan sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh (Harahap et al, 2022). Media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam memahami suatu materi (Yantik et al, 2022). Sependapat dengan hal tersebut media dapat memperluas pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, dan berkontribusi pada organisasi kognitif (Tarigan, 2011). Penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar (Nahwah et al, 2017). Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika dapat dijadikan alternatif solusi bagi guru untuk membantu peserta didik menguasai prinsip dan konsep matematika secara benar (Salim, 2020). Selain itu, penggunaan media akan menimbulkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Febriyanto et al, 2018). Materi bangun ruang merupakan hal yang abstrak untuk siswa kelas 2 SD.

Menurut Pauziah (2019) media pembelajaran atau alat peraga merupakan salah satu cara agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, karena konsep-konsep dalam matematika itu merupakan sesuatu yang abstrak. Sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Sehingga dalam penerapan model blended learning perlu berbantuan menggunakan media benda konkret untuk memudahkan siswa dalam memahami materi bangun ruang.

Proses pembelajaran sangat penting di kelola supaya siswa terlihat secara aktif dan kreatif baik dari segi fisik, mental dan emosional. Dari latar belakang penelitian ini bertitik tolak pada judul "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media benda konkret dalam pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar 1 Panjang Kudus". Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas maka yang menjadi rumusan masalah yaitu bagaimana penggunaan media konkret

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika tentang penyampaian pada siswa kelas I.

Ciri utama matematika adalah penalaran suatu konsep atau pernyataan yang di peroleh akibat kebenaran kenyataan yang sebenarnya sehingga kaitan antara konsep matematika bersifat konsisten. Kegiatan dapat dimulai dengan contoh fakta, memperkirakan hasil baru yang diharapkan kemudian dibuktikan secara deduktif. Penerapan ini diharapkan dapat membentuk sikap kritis, kreatif, jujur dan komunikatif. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua yaitu faktor dari dalam diri siswa dan dari luar siswa. Faktor dari dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya, demikian juga faktor dari luar diri siswa yaitu lingkungan yang dominan berupa kualitas.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor dari dalam diri siswa berupa kemampuan personal (internal) dan factor dari luar diri siswa yakni lingkungan.

Kelebihan media konkrit:

1. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya.
2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran aktifitas siswa lebih bergairah.
4. Guru lebih memperhatikan siswa sebagai individu serta kebutuhan belajar.

Kelemahan media konkrit:

1. Media konkrit hanya melibatkan siswa yang mampu sebab mereka yang cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang.
2. Keberhasilan strategi ini tergantung kepada kemampuan siswa yang cakap atau untuk bekerja sendiri.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini merupakan suatu

pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tahapan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Dalam melakukan penelitian, seorang peneliti harus tahu kondisi sekolah yang akan di teliti. Dalam hal ini dalam melakukan penelitian di mulai dari guru merefeksi diri mengenai proses pembelajaran yang dilakukan selama ini. Kemudian guru merancang tindakan siklus I, melaksanakan tindakan dari perencanaan siklus I melakukan observasi dari pengamatan tersebut, baik hasil pengamatan terhadap guru membuat RPP, melaksanakan pembelajaran maupun aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini menjadi acuan selanjutnya atau telah berhasil dilakukan. Jika hasil yang di peroleh belum mencapai kriteria ketercapaian minimal, maka penelitian akan dilanjutkan.

Perencanaan

Kegiatan yang di lakukan dalam tahap perencanaan meliputi:

1. Membuat skenario pelaksanaan Tindakan'
2. Membuat lembar observasi, dalam proses belajar mengajar di kelas ketika pendekatan proses,
3. Membuat daftar, untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa,
4. Membuat alat bantu mengajar,
5. Memahami konsep-konsep matematika dengan baik.

Pelaksanaan

Merancang tindakan yang akan di laksanakan pada siswa kelas I Sekolah Dasar 1 Panjang, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus dengan pendekatan hasil belajar proses sesuai dengan skenario pembelajaran.

Observasi

Observasi dilakukan dengan guru pamong untuk mengamati kegiatan dalam

kelas selama pelaksanaan tindak proses pembelajaran. Pengamatan juga melakukan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi dilaksanakan pada akhir siklus pelaksanaan tindakan, tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui perubahan peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang dengan menggunakan media benda konkrit. Jika secara klasikal minimal 80 % siswa menunjukkan nilai keberhasilan di atas KKM, maka tindakan dianggap telah tercapai keberhasilan.

Rumus ketuntasan Klasikal

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Sumiadi & Jamil, 2023)

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal kemudian di kelompokkan ke dalam 5 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang yang akan di sajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Tingkat Keberhasilan %	Kualifikasi
≥ 80%	Sangat baik
60 – 79 %	Baik
40 – 59 %	Cukup

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Arsenio	60	BL
2	Adiba	80	T
3	Shakila	80	T
4	Aditya	80	T
5	Aira	60	BL

20 – 39 %	Kurang
< 20 %	Sangat kurang

Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi di analisis. Kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus dan di perbaiki pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus tindakan. Namun bila siklus minimal 80 % maka siswa telah menunjukkan keberhasilan di atas KKM, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan lagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki hasil pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sebagai penyusun rencana sekaligus mengajar, dalam penelitian ini saya juga sebagai penanggung jawab penuh dalam proses pembelajaran.

Siklus I

Data Kemampuan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut ini :

6	Alesha	70	T
7	Alexsa	90	T
8	Alifa	80	T
9	Ameera	60	BL
10	Aqila	50	BL
11	Arya	80	T
12	Aska	70	T
13	Calista	80	T
14	Nindy	90	T
15	Fian	60	BL
16	Zahra	40	BL
17	Keisha	80	T
18	Ghani	50	BL
19	Arga	80	T
20	Reyhan	80	T
21	Nasha	70	T
22	Tristan	70	T
23	Hayfa	80	T
Jumlah		1640	BT = 7
Nilai Rata-rata		71,3	T = 16
Ketuntasan Klasikal		69,50 %	Kategori Baik

Dari tabel 2. Ketuntasan Klasikal Siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ≥ 70 ada sebanyak 7 siswa dengan presentasi ketuntasan klasika 69,50%. Sementara itu secara keseluruhan nilai rata-rata siswa adalah 71,3. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika tanpa menggunakan media pada siklus I belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal sesuai capaian indikator keberhasilan yang mencapai ≥ 80 .

Adapun hasil refleksi pada siklus I di temukan bahwa kekurangannya adalah Penyampaian materi yang dilakukan peneliti kurang runtut dan lengkap, serta

suara yang dihasilkan belum jelas, dalam penggunaan media konkrit belum lengkap dan komplit, masih ada beberapa siswa yang dijumpai kurang inisiatif dan bermain sendiri sehingga pelaksanaan dalam pembelajaran kurang maksimal. Maka selanjutnya di laksanakan untuk perbaikan menuju siklus II.

Siklus II

Data Kemampuan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran siklus II dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Arsenio	100	T
2	Adiba	70	T
3	Shakila	90	T
4	Aditya	90	T
5	Aira	90	T
6	Alesha	80	T
7	Alexsa	70	T
8	Alifa	80	T
9	Ameera	80	T
10	Aqila	60	BL
11	Arya	90	T
12	Aska	50	BL
13	Calista	100	T
14	Nindy	100	T
15	Fian	90	T

16	Zahra	70	T
17	Keisha	100	T
18	Ghani	80	T
19	Arga	90	T
20	Reyhan	100	T
21	Nasha	60	BL
22	Tristan	100	T
23	Hayfa	100	T
Jumlah		1940	BT = 3
Nilai Rata-rata		84,3	T = 20
Ketuntasan Klasikal		87 %	Kategori Sangat Baik

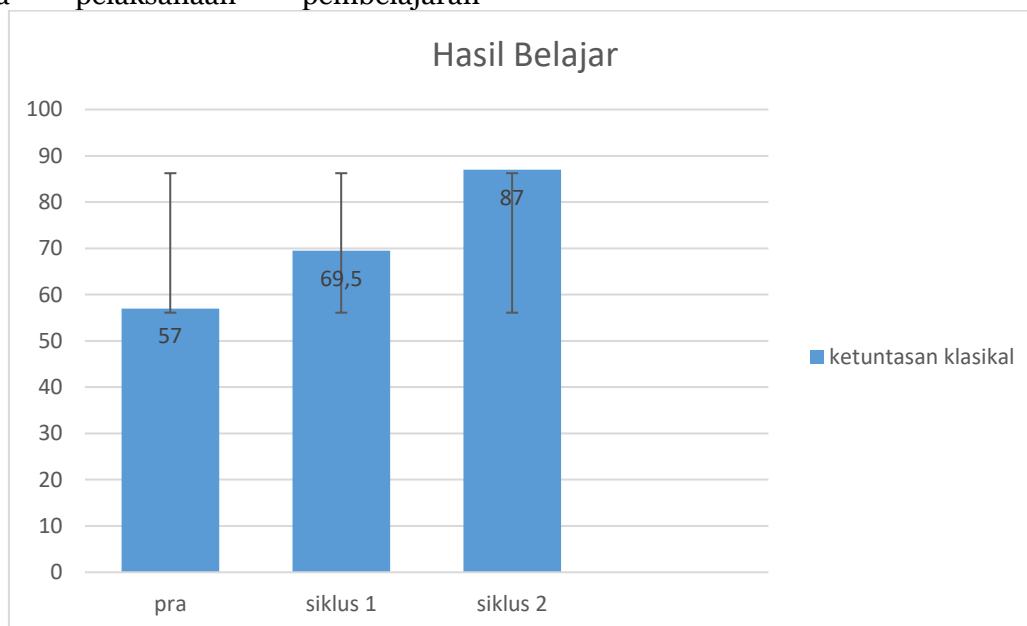
Dari tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ≥ 70 ada sebanyak 3 siswa dengan presentasi ketuntasan klasikal 87%. Sementara itu secara keseluruhan nilai rata-rata siswa adalah 84,3. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan media benda konkrit pada siklus II meningkat hasil belajar siswa secara klasikal telah sesuai capaian indikator keberhasilan yang mencapai ≥ 80 .

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II di peroleh hasil bahwa Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkrit mencapai presentase ≥ 80 dan berada dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut mengalami peningkatan sebesar 17,45% dari siklus I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran

menggunakan media benda konkrit pada siklus II telah berhasil melebihi indikator keberhasilan penelitian dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 87% dan meningkat dari siklus I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkrit pada siklus II telah berhasil dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal sesuai indikator keberhasilan penelitian yaitu ≥ 80 .

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan disajikan keberhasilan melalui grafik siklus I dan siklus II dalam penggunaan media benda konkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun pembahasan ini meliputi pelaksanaan berbantu media benda konkrit dengan hasil belajar siswa.



Grafik 1. Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Matematika

Temuan yang berpendapat Sumantri dan Permana menyatakan jika media benda konkret dapat mengatasi masalah sikap pasif terhadap siswa, karena dengan media benda konkret anak akan lebih tertarik dari pada guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah, sehingga anak akan lebih berminat karena rangsangan yang diberikan (2012, p. 202). Hal tersebut terlihat pada salah satu aspek melalui media benda konkret, yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dikatakan sebagai bentuk ketertarikan dan keberminatan yang ditunjukkan siswa karena rangsangan dari media benda konkret yang telah diberikan sehingga dapat membuat siswa lebih aktif. Dari Islami et al (2021) Penerapan dengan media benda konkret dapat memaksimalkan pembelajaran dan hasil belajar pada materi bangun ruang untuk anak.

Maka dalam pembahasan ini dari tabel 2 dan tabel 3 di atas, hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal mencapai 69,50% . Hasil tersebut kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase 87%. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal sesuai indikator keberhasilan penelitian dengan presentase ≥ 80 .

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri dan Permana yang menyatakan jika adanya media benda konkret dapat mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga anak akan dapat memahami materi dengan lebih baik apabila menggunakan seluruh panca indera yang dimiliki dan memberi pengalaman yang lebih nyata (2012, p. 202). Hal tersebut dapat dimaknai jika pemahaman materi yang diperoleh siswa akan bermuara pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Menurut Umardiyah (2020) Pembelajaran matematika sangat sesuai

pada materi bangun ruang dengan menggunakan media benda konkret karena siswa dapat mengkonstruktivis sendiri pengetahuannya dari apa yang telah dipelajari berdasarkan benda konkret.

Menurut Wijayanti (2022) memaparkan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Membelajarkan materi matematika mengenal bentuk benda akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan metode bernyanyi. Siswa akan merasa senang dalam proses pembelajaran. Media realia dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan, baik melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Dengan adanya media benda konkret siswa dapat belajar sesuai dengan pengetahuannya sendiri dan perkembangannya dan berhasil meningkat dengan berbantu media benda konkret.

Begitu juga Astuti (2014) Peningkatan hasil belajar pada materi bangun ruang dapat meningkat dengan bantuan media benda konkret , bahwa seorang guru harus bisa memanfaatkan benda di sekitar sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar dan satu-satunya media yang nyata yang ada di sekitar siswa.

Adanya penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa berhasil dengan benda di sekitar siswa. Situasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang optimal dengan mengimplementasikan media yang tepat yaitu berbasis benda konkret karena siswa secara nyata dan benda berada di sekitar . Maka dengan berbantu media konkret pembelajaran berhasil dan meningkat Rahayu (2022).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah terlaksana, maka pembelajaran menggunakan media benda konkret terlaksana dengan sangat baik. Peningkatan kemampuan dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang siswa kelas I Sekolah Dasar 1 Panjang Kudus dan penggunaan media konkret pada materi Bangun Ruang berhasil meningkatkan Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya presentase dari siklus I 69,50% ke siklus II 87% sehingga melebihi indikator keberhasilan peneliti yaitu ≥ 80 . Adapun pada siklus I dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II dengan kategori sangat baik. Pada siklus 1 terdapat 7 siswa yang belum tuntas dan 16 siswa yang tuntas. Selanjutnya pada siklus II terdapat 3 siswa yang belum tuntas dan 20 siswa yang tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media benda konkret dalam materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 di SD 1 Panjang berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. (2014). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014 (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 266-274.
- Gita, N., & Bella, C. (2022). Filsafat matematika sebagai pembentukan karakteristik pada media pembelajaran. *jurnal dunia ilmu*, 2(3), 1-8.
- Harahap, O. F. M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris. CV. AZKA PUSTAKA.
- Islami, A. N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2021). Penerapan Model Blended Learning Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang Siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 68-80.
- Nahwah, F.M., Choiri, A.S., & Sunardi. (2017). Single Subject Research: Increasing mathematics learning outcomes of the additive fractions using fractional block media toward students with visual impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 89-104. <https://doi.org/10.5281/zenodo.24776>
- Pauziah. 2019. Meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media konkret. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 1 Nomor 1*: 3.
- Rahayu, Y. S. (2022). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I di SDN Balongsari I/500 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4462-4472.
- Sumantri, Mulyani., dan Permana, Mahar. (2012). Strategi belajar mengajar. Surabaya University Press.
- Sumiadi, R., & Jamil, N. (2023). Penerapan media pohon ilmu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa Kelas III SDN I Sesait. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 672-677.
- Tarigan, Devy E. (2011). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah polya pada materi sistem persamaan linear dua variabel bagi siswa kelas VIII Smp Negeri 9 Surakarta ditinjau dari kemampuan penalaran siswa. tesis. tidak diterbitkan. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Umardiyah, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme

Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Sdn Karangmojo Ii. EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi, 5(2), 85-90.

Wijayanti, I. D. (2022). PENGENALAN BENTUK BENDA DENGAN METODE BERNYANYI DISERTAI GAMBAR DAN BENDA KONGKRIT BAGI SISWA KELAS 1 SDN SISIR 02 BATU. Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora, 1(3), 492-515.

Yantik, Sutrisno & Wiryanto. (2022). Desain media pembelajaran flash card math dengan strategi teams achievement division (stad) terhadap hasil belajar matematika materi himpunan. Jurnal Basicedu, 6(3), 3420 – 3427.