

Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Asadulloh^{1*}, Reza Syehma Bahtiar ², Edi Santoso ³

^{1,2,3} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³ SD Negeri Dukuh Kupang 1-488, Indonesia

Email: ¹ ppg.asadulloh01128@program.belajar.id , ² syehma_fbs@uwks.ac.id , ³ edisantosoo1975@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar melalui penerapan penggunaan media benda konkret. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya, dengan jumlah total 27 orang. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa tercatat mencapai 48,1%. Kemudian, pada siklus II, persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 88,9%, bahkan melebihi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu $\geq 80\%$. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media benda konkret pada materi pembelajaran Bangun Ruang terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini terbukti efektif membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan nyata. Selain itu, media benda konkret juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya di kelas 1 Sekolah Dasar. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media Benda Konkret, Hasil Belajar Matematika, Penelitian Tindakan Kelas

Situs:

Asadulloh, Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 43–49. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.129>

Pendahuluan

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan memiliki arti sebagai sebuah bimbingan atau tuntunan yang diberikan kepada anak-anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengarahkan dan mengembangkan seluruh potensi atau kekuatan alami yang dimiliki oleh anak-anak, agar mereka dapat tumbuh menjadi manusia yang utuh dan mampu berpartisipasi secara optimal dalam kehidupan masyarakat, sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran atau pelatihan keterampilan-keterampilan teknis atau keahlian khusus saja. Lebih dari itu, pendidikan juga meliputi hal-hal yang tidak secara langsung terlihat, namun lebih bersifat mendalam, yaitu pemberian pengetahuan, pengembangan kemampuan berpikir dan berpemikiran, serta pembinaan kebijaksanaan (Pristiwanti dkk., 2022). Salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar yaitu matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan mulai SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran matematika yang efektif seharusnya tidak hanya terfokus pada menghafal rumus-rumus semata, tetapi lebih menekankan pada pembentukan pemahaman konseptual yang mendalam pada siswa. Selain itu, pembelajaran matematika juga harus diarahkan pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan sikap berpikir yang inovatif pada diri siswa (Enjelina et al., 2024). Matematika juga sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar sehingga menimbulkan kemalasan, ketidakbahagiaan (*aversion*) dan perasaan terbebani yang berat bagi siswa. Matematika, sebagai salah satu ilmu dasar baik secara aplikasi maupun teori, memegang peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Gita & Bella).

Meskipun konsep-konsep matematika bersifat abstrak, pembelajaran matematika seharusnya bersifat konkret, namun jika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media atau alat bantu pengajaran, maka pembelajaran akan menjadi abstrak, sehingga pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkret, dengan demikian pembelajaran

matematika merupakan upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuan mereka sendiri melalui proses interaksi.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh siswa dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran (Sani, 2019). Melalui kerucut Edgar Dale dalam (Sani, 2019), diilustrasikan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan melalui bahasa verbal atau ceramah. Pemahaman konsep secara abstrak dan hanya melalui verbalisasi dapat menimbulkan kesalahan persepsi pada siswa. Hal ini karena siswa hanya mengetahui tentang kata-kata tanpa benar-benar memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam konsep tersebut, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Sani, 2019). Oleh sebab itu, sebaiknya guru melibatkan siswa dalam mengalami atau mengamati benda atau peristiwa konkret, agar siswa dapat memahami konsep atau prosedur secara tepat.

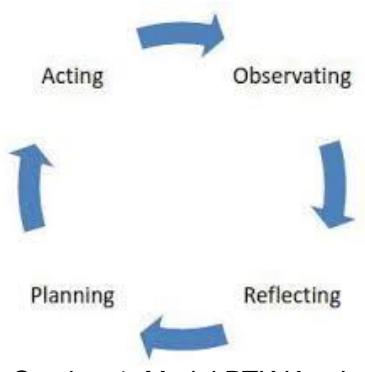
Penggunaan media konkret pada siswa berguna untuk memvisualisasikan, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran terutama matematika. Kurangnya minat belajar matematika pada siswa dapat menjadi penghambat dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Hal ini selanjutnya dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan matematika yang siswa miliki (Enjelina et al., 2024). Dampaknya, kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar matematika yang diharapkan menjadi menurun. Pada kelas I SD Negeri Dukuh Kupang 1-488 dengan total siswa 27, nilai mata pelajaran matematika siswa kelas I khususnya pada materi bangun ruang rata-rata yaitu 55,9. Sedangkan KKM yang ditentukan guru 75. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal geometri seperti mengetahui bentuk kubus, balok, bola, dan kerucut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bentuk- bentuk bangun di kelas I SD Negeri Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mudah namun dapat memberikan hasil yang cukup baik serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Metode

Mengambil Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan terjemah dari Classroom Action Research (peneliti tindakan) yang dilakukan pendidik di dalam kelas (Azizah, 2021). Penelitian jenis ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Peneliti memilih metode penelitian ini tindakan kelas karena mempertimbangkan masalah yang dihadapi adalah masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Dengan penelitian tindakan kelas pendidik dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas. Pendidik juga dapat melakukan penelitian terhadap peserta didik dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran, selain itu dengan melakukan penelitian tindakan kelas, pendidik juga dapat memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih berkualitas dan efektif (Enjelina et al., 2024).

Dalam penelitian ini, terdapat dua siklus yang dilakukan, yaitu siklus I dan siklus II. Tujuan dari masing-masing siklus adalah untuk mengevaluasi pengaruh media konkret terhadap hasil belajar siswa. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Rustiyarso, 2021).



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin

Penjelasan lebih lanjut mengenai langkah-langkah PTK menurut model Kurt Lewin ialah sebagai berikut:

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan mulai dari mengidentifikasi masalah yang akan diperbaiki hingga mempersiapkan perangkat ajar yang dibutuhkan. Mulai

dari menentukan tujuan pembelajaran, media yang akan digunakan, model pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang sesuai.

Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun di dalam tahap perencanaan.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data yang menjadi pedoman penilaian keberhasilan perencanaan yang telah dilakukan. Pengamatan dilakukan dengan berbagai cara seperti wawancara, dokumentasi, atau angket.

Refleksi

Pada tahap refleksi yang dilakukan adalah menyeleksi, memfokuskan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional. Hasil analisis kemudian direfleksi, yakni dikaji apa yang telah terjadi dan tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan oleh tindakan perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah lanjut dalam rangka mencapai tujuan Penelitian Tindakan kelas.

Proses analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data bertujuan untuk menyaring dan memilih data mentah yang relevan, sehingga proses analisis dapat lebih fokus dan efisien (Enjelina et al., 2024). Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel atau gambar, untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi pola dan tren yang muncul. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menginterpretasikan temuan penelitian dan mengaitkannya dengan kerangka teoritis yang telah dibangun sebelumnya.

Pra-Siklus

Pada kegiatan ini, peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas 1 SD. Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan analisis mendalam untuk memahami akar permasalahan yang terjadi. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan pada nilai matematika kelas 1 yang tidak mencapai KKM yang telah ditentukan.

Siklus I

Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan, peneliti merancang pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan serta alat evaluasi pembelajaran.

Tindakan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan yang telah disusun. Peneliti mengajar menggunakan media pembelajaran konkret serta memberikan kesempatan siswa untuk mengamati dan memegang media konkret.

Pengamatan

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan dan respon siswa. Peneliti mencatat kejadian yang ada di kelas saat pembelajaran berlangsung seperti kesulian siswa, respon siswa, serta tingkat partisipasi yang diberikan siswa. Pengamatan ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang akurat.

Refleksi

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah refleksi. Peneliti menyusun data yang diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi bagian kegiatan mana yang perlu diperbaiki. Jika data yang didapatkan menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai kompetensi ketuntasan yang diharapkan pada akhir siklus I, maka penelitian dapat dianggap selesai.

Siklus II

Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan, peneliti merancang pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan serta alat evaluasi pembelajaran.

Tindakan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan yang telah disusun. Peneliti mengajar menggunakan media pembelajaran konkret serta memberikan kesempatan siswa untuk mengamati dan memegang media konkret.

Pengamatan

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan dan respon siswa. Peneliti mencatat kejadian yang ada di kelas saat pembelajaran berlangsung seperti kesulian siswa, respon siswa, serta tingkat partisipasi yang diberikan siswa. Pengamatan ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang akurat.

Refleksi

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah refleksi. Peneliti menyusun data yang diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi bagian kegiatan mana yang perlu diperbaiki. Jika data yang didapatkan menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai kompetensi ketuntasan yang diharapkan pada akhir siklus II, maka penelitian dapat dianggap selesai.

Untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran, penelitian ini mengevaluasi hasil belajar siswa melalui ketuntasan belajar klasikal dengan batas ketentuan 80% (Hariyanti dkk.).

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

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki hasil pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bertindak sebagai penyusun rencana pembelajaran sekaligus sebagai pengajar di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti juga bertanggung jawab penuh atas keseluruhan proses pembelajaran yang sedang diteliti.

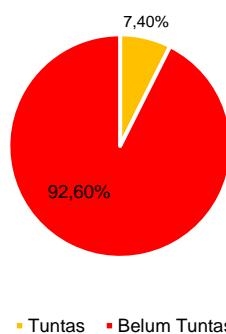
Prasiklus

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

Tabel 1. Ketuntasan Prasiklus

No	Interval	Frequency	%	Category
1.	90 - 100	0	0	Sangat Baik
2.	80 - 89	1	3,8	Baik
3.	70 - 79	5	18,5	Cukup
4.	60 - 69	8	29,6	Kurang
5.	≤59	13	48,1	Sangat Kurang
Jumlah		27	100	

Ketuntasan



Berdasarkan data pada Tabel 1. Ketuntasan Klasikal Prasiklus, bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 sangat tinggi hingga mencapai 92,6% atau sejumlah 25 siswa. Presentasi ketuntasan klasikal pada tahap prasiklus ini adalah 7.40%. Sementara itu, nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 55.19.

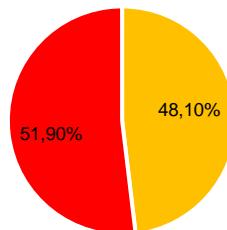
Berdasarkan data awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan media konkret untuk mendukung peningkatan hasil belajar. Sebab benda kongkret dapat memvisualisasikan bagian abstrak pada materi, dengan demikian hal ini dapat membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuan mereka sendiri melalui proses interaksi.

Siklus 1

Tabel 2. Ketuntasan Silus 1

No	Interval	Frequency	%	Category
1.	90 - 100	2	7,4	Sangat Baik
2.	80 - 89	4	14,8	Baik
3.	70 - 79	14	51,9	Cukup
4.	60 - 69	7	25,9	Kurang
5.	≤ 59	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		27	100	

Ketuntasan



■ Tuntas ■ Belum Tuntas

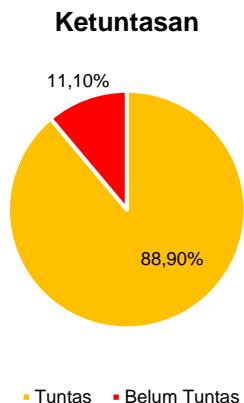
Berdasarkan data pada Tabel 2. Ketuntasan Siklus 1, bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 mencapai 51,9% atau sejumlah 14 siswa. Presentasi ketuntasan klasikal pada tahap siklus 1 ini sejumlah 48,1%. Sementara itu, nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 72,78.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1, sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Presentasi ketuntasan klasikal juga masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Meskipun demikian, nilai rata-rata siswa secara keseluruhan menunjukkan peningkatan dibandingkan tahap prasiklus. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Tujuan dari perbaikan tersebut adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Siklus 2

Tabel 3. Ketuntasan Silus 1

No	Interval	Frequency	%	Category
1.	90 - 100	6	22,2	Sangat Baik
2.	80 - 89	12	44,5	Baik
3.	70 - 79	9	33,3	Cukup
4.	60 - 69	0	0	Kurang
5.	≤ 59	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		27	100	



Berdasarkan data pada Tabel 3. Ketuntasan Siklus 2, bahwa siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 mencapai 11,1% atau sejumlah 3 siswa. Presentasi ketuntasan klasikal pada tahap siklus II ini sejumlah 88,9%. Sementara itu, nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 81,30. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada siklus II telah berhasil dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal. Hal ini sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Penggunaan media benda konkret terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan mudah. Hal ini mendorong peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep pada diri siswa, yang selanjutnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar mereka.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media benda konkret pada siklus II telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Hasil belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan dan mencapai target yang ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan unik pada diri manusia. Proses belajar memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang membedakannya antara satu individu dengan individu lainnya. Hal ini disebabkan karena setiap manusia adalah unik, dengan latar belakang, kemampuan, dan pengalaman yang berbeda-beda (Bahtiar, 2013). Hasil belajar harus diukur dan dinilai secara menyeluruh untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Penilaian hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, memberikan umpan balik, dan memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, guru perlu menggunakan hasil belajar sebagai acuan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal dan memastikan bahwa semua siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut (Wijayanti et al., 2022) memaparkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, proses pembelajaran juga harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Hal ini dilakukan sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis masing-masing peserta didik. Dalam konteks pembelajaran materi matematika terkait pengenalan bentuk benda, penggunaan metode bernyanyi dapat menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Melalui metode ini, siswa akan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media benda konkret, siswa dapat belajar sesuai dengan pengetahuan dan perkembangannya masing-masing (Amir, 2016).

Penggunaan media ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memanfaatkan media benda konkret sesuai dengan karakteristik peserta didik, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media benda konkret terlaksana dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang 1-488 dalam pembelajaran matematika pada materi Bangun Ruang.

Penggunaan media benda konkret pada materi Bangun Ruang terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 48,1%. Kemudian, pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 88,9%, bahkan melebihi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media benda konkret dalam pembelajaran matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas 1 telah berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari siklus I ke siklus II, yang bahkan melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penggunaan media benda konkret terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan meningkatkan penguasaan konsep mereka.

Referensi

- Amir, A. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Eksakta : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 1(2). doi:<http://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v1i2.%p>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Bahtiar, R. S. (2013). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-10.
- Enjelina, F., R., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Penggunaan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 1-7.
- Gita, N., & Bella, C. (2022). Filsafat Matematika Sebagai Pembentukan Karakteristik Pada Media Pembelajaran. *Duniailmu*, 2(3), 1-8.
- Hariyanti, R. S., Prasetyowati, D., & Utami, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD 1 Panjang Kudus. *Conference Universitas PGRI Semarang*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rustiyarso, M. S. (2021). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Noktah.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Wijayanti, R., Lestari, P. B., & Rochsun, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Psikologi Pendidikan dengan Mind Mapping Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika Diukur Dengan Korelasi. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 81–87.