



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 9214-9223

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Soal Cerita berbantu Media Konkret di Kelas I SDN Sarirejo Kartini Semarang

Rofiqoh Nadila Cahyaningsih^{1✉}, Endang Wuryandini², Harto Nuroso³, Susanti⁴

(1),(2),(3) Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas PGRI Semarang

(4) SDN Sarirejo Kartini Semarang

Email: rofiqohnadila21@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung peserta didik pada soal cerita mata pelajaran matematika dengan menggunakan media konkret. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata 71,36. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 74,08, Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 78,88 dengan persentase ketuntasan 92%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mulai pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media konkret.

Kata kunci: *Kemampuan Menghitung, Media Konkret, Soal Cerita.*

Abstract

This study aims to improve students' calculating skills in math story questions using concrete media. This study used a Classroom Action Research (CAR) design which was carried out in two cycles. The stages of conducting research include planning, implementing, observing, and reflecting. The results showed that student learning outcomes increased from each cycle. In the pre-cycle stage, the average value was 71.36. In the first cycle, the average value was 74.08. In the second cycle, the average value was 78.88 with a completeness percentage of 92%. It can be concluded that learning outcomes from pre-cycle, cycle I, and cycle II have increased learning outcomes by using concrete media.

Keywords: *Calculating Ability, Concrete Media, Story Problems*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di Indonesia saat ini belum memberikan hasil yang sesuai diharapkan, bahkan belum bisa lebih baik jika dibandingkan dengan negara-negara lain, hal ini terlihat dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA), bahwa persentase peserta didik Indonesia yang di bawah level 2 sangat besar 76,6% dan persentase peserta didik yang di level 4, 5, dan 6 secara statistika tidak ada (PISA, 2015). Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) mengatakan bahwa peserta didik di bawah level 2 dianggap tidak akan mampu berfungsi efektif di kehidupan abad XXI, oleh karena itu kemampuan peserta didik perlu dikembangkan lebih jauh lagi dalam pembelajaran matematika di sekolah, sehingga bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang mampu bersaing dalam kehidupan kedepannya. Seharusnya peserta didik memiliki kompetensi kognitif setelah belajar matematika diantaranya "Thinking and reasoning, Argumentation, Communication, Modelling, Problem posing and solving, Representation, Using symbolic, formal and technical language and operations, Use of aids and tools" (PISA, 2015), sehingga peserta didik mampu menyelesaikan berbagai perhitungan matematika yang ada.

Pada dasarnya kemampuan matematis peserta didik yang diungkapkan oleh PISA, sama halnya dengan tujuan yang ingin dikembangkan Indonesia yang termuat dalam tujuan kurikulum di Indonesia (KEMDIKBUD, 2014) yang menyatakan peserta didik setelah belajar harus memiliki sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ketidak berhasilan dalam PISA kemungkinan salah satunya adalah dari faktor keterampilan peserta didik dalam menghitung, karena matematika lebih banyak memunculkan berbagai hitungan-hitungan. Pernyataan ini memperlihatkan adanya indikasi peserta didik yang tidak mampu berhitung maka tidak akan memiliki keterampilan dalam belajar matematikanya, karena tidak akan menjadi pribadi yang berfikir dalam ranah yang konkrit ataupun abstrak, sejalan dengan yang disampaikan KEMDIKBUD (2014) mengatakan, rumusan produk keterampilan kurikulum 2013 menjadikan pribadi yang berkemampuan fikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah konkrit dan abstrak. Pentingnya kemampuan menghitung, tidak hanya dalam persoalan-persoalan matematika saja akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari baik itu anak-anak, remaja, bahkan orang tua tidak terlepas menggunakan perhitungan dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila seorang anak menjadi aktif dan mampu berhitung secara cepat dan cermat dalam belajar matematika, maka secara tidak langsung anak tersebut akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah baik didalam pelajaran matematika itu sendiri atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak tersebut mampu memecahkan masalah dan mencari

jalan keluar yang tepat sesuai dengan kemampuannya. Hal ini akan menjadi kebiasaan dalam kehidupan anak tersebut.

Berhitung merupakan dasar yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Banyak orang mempelajari berhitung karena berhitung itu diperlukan dalam pekerjaan serta kehidupan manusia, banyak orang berpendapat bahwa taraf tertentu matematika wajib dikuasai oleh semua pelajar mulai dari jenjang SD, SMP, SMA bahkan jenjang perguruan tinggi. Berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya berhitung bukanlah suatu hal yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaianya tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan yang mempelajarinya sama halnya seperti yang disampaikan Hakim (2014) mengemukakan "in the teaching and learning activities, mathematics is one of the basic science that must be mastered by the student". Praktiknya dalam belajar berhitung diperlukan alat bantu, media ataupun alat peraga pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar. Tetapi kenyataannya rata-rata pendidik belum menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga sering terjadi kesulitan dalam belajar matematika peserta didik dan menimbulkan berbagai alasan dalam belajarnya. Selain itu masalah yang ada kesulitan juga banyak dialami peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan soal cerita. Beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik terungkap bahwa kesulitan yang sering dialami peserta didik seperti kurang terampilnya peserta didik dalam soal cerita, tidak paham konsep-konsep sederhana, peserta didik tidak mengetahui maksud soal, tidak bisa menerjemahkan soal ke dalam kalimat matematika, tidak bisa menyelesaikan kalimat matematika, tidak cermat dalam menghitung, kemudian kesalahan dalam menulis angka.

Karena objek pembelajaran matematika bersifat abstrak, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat membentuk konsep pembelajaran matematika sendiri. Matematika adalah ilmu periksa objek abstrak dan tentukan prioritas penalaran deduktif, objek matematika adalah objek mental abstrak yang tidak dapat diamati dengan panca indera (Sulistiani, 2016). Salah satu metode yang dapat digunakan guru adalah dengan menerapkan media konkret dalam pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik, khususnya dalam menemukan konsep dan memecahkan masalah matematika. Puspawati et al., (2013) Melalui penggunaan media konkret, peserta didik akan lebih aktif dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman. Peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah akan mengalami proses, setelah mengalami proses pembelajaran, peserta didik akan melakukan

perubahan berdasarkan pengetahuan yang dipelajari dari proses pembelajaran.

Media konkret dalam pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai media penyampaian informasi atau informasi yang dapat berperan sebagai pembantu dalam proses pembelajaran dan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar peserta didik (Yuliana, 2015). Menurut Piaget, "Sekolah dasar (berusia 7 atau 8 tahun hingga 12 atau 13 tahun) telah dimasukkan dalam fase operasional tertentu." Matematika itu kerja keras guru memiliki kemampuan membentuk karakter, berbudaya, meningkatkan kualitas hidup peserta didik dan membantu peserta didik dalam belajar matematika, sehingga mampu menjalin komunikasi matematika yang baik, sehingga membuat matematika menjadi lebih mudah dan menarik (Evi, 2011). Konsep matematika adalah abstrak, dan peserta didik biasanya berpikir dari hal-hal yang konkret ke yang abstrak, oleh karena itu salah satu jembatan yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara abstrak dalam matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan interaksi antar peserta didik dan merangsang motivasi peserta didik untuk belajar operasi hitung bilangan penjumlahan. Berdasarkan kesulitan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, maka peneliti memandang solusi dari kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, dengan diadakan perbaikan pola pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan soal cerita dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran penjumlahan.

Konsep matematika adalah abstrak, dan peserta didik biasanya berpikir dari hal-hal yang konkret ke yang abstrak, oleh karena itu salah satu jembatan yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara abstrak dalam matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan interaksi antar peserta didik dan merangsang motivasi peserta didik untuk belajar operasi hitung bilangan bulat campuran. Untuk membuktikan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan soal cerita berbantu media konkret yang telah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul yang saya ambil "Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Soal Cerita berbantu Media Konkret di Kelas I SDN Sarirejo Kartini Semarang".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Adapun rancangan dilakukan dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu model desain Kemmis dan Mc Taggart. Komponen dalam setiap siklus terdiri atas Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi dengan dua siklus. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 1B SDN Sarirejo Kartini Semarang. Sampel yang di ambil adalah 25 peserta didik kelas 1B SDN Sarirejo Kartini Semarang dengan menggunakan Teknik Nonprobability Sampling. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 variabel yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Variable bebas (X) yaitu media konkret sedangkan variable terikat (Y) yaitu kemampuan menghitung mata pelajaran matematika soal cerita. Instrumen penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah lembar observasi dan tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai peserta didik, rata-rata nilai peserta didik, dan ketuntasan dalam KKM. Berdasarkan ketuntasan minimal KKM di SDN Sarirejo Kartini Semarang peserta didik dikatakan tuntas jika mencapai nilai 75. Kualitas pembelajaran didapat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses pembelajaran diketahui berhasil apabila seluruhnya atau Sebagian besar 75% peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pada tanggal 9 Januari 2023 peneliti mengadakan observasi awal. Pada observasi awal ini diperoleh data kemampuan peserta didik kelas IB SDN Sarirejo Kartini masih tergolong rendah. Dari 25 peserta didik hanya 12 peserta didik yang sudah tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 48% sedangkan 13 peserta didik tidak tuntas dengan kualitas presentase 52% dan nilai rata-rata sebesar 71,36 adapun nilai kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 1. Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik pra siklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80%-100%	Sangat Baik	7	28%
2	70%-79%	Baik	9	36%
3	60%-69%	Cukup	5	20%
4	≤ 55%	Kurang	4	16%
Jumlah			25	100%

Skor tertinggi	80	
Skor Terendah	54	
Nilai rata-rata	71,36	

Berdasarkan tabel tersebut dari 25 peserta didik yang mengikuti tes sebanyak 12 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya dengan kategori baik sekali 7 peserta didik dengan nilai 80. Kategori baik 9 peserta didik dengan nilai 78 ada 4 peserta didik, nilai 76 ada 1 peserta didik, nilai 74 ada 1 peserta didik, nilai 72 ada 3 peserta didik. Kategori cukup ada 5 peserta didik dengan nilai 66. Dan kategori kurang ada 4 peserta didik dengan nilai 54. Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil data pra siklus maka peneliti melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran matematika soal cerita penjumlahan dengan media konkret.

Siklus 1

Pada tanggal 30 Januari 2023 peneliti mengadakan pembelajaran siklus, pada pembelajaran siklus 1 diperoleh data kemampuan peserta didik kelas IB SDN Sarirejo Kartini mulai meningkat. Dari 25 peserta didik, 14 peserta didik tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56% sedangkan 11 peserta didik tidak tuntas dengan kualitas persentase 44% dan nilai rata-rata sebesar 74,08. Adapun nilai kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik siklus 1

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80%-100%	Sangat Baik	4	16%
2	70%-79%	Baik	17	68%
3	60%-69%	Cukup	4	16%
4	≤ 55%	Kurang	0	0%
Jumlah			25	100%
Skor tertinggi			84	
Skor Terendah			68	
Nilai rata-rata			74,08	

Berdasarkan tabel tersebut dari 25 peserta didik yang mengikuti tes sebanyak 14 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya dengan kategori baik sekali 4 peserta didik dengan nilai 80. Kategori baik ada 17 peserta didik dengan nilai 75, kategori cukup 4 ada peserta didik dengan nilai 68. Oleh karena itu, pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (siklus II) peneliti

merefleksi kembali mengenai aktivitas pembelajaran peserta didik dan menjadi pembelajaran siklus I sebagai pedoman untuk melanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan proses pembelajaran ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan antara lain; memberikan soal evaluasi dengan bacaan yang tidak terlalu panjang sesuai dengan tahap kemampuan peserta didik kelas I, dan memilih tanda baca yang tepat sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda bagi peserta didik.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 diadakan pada tanggal 13 Februari 2023. Pada pembelajaran siklus II ini diperoleh data kemampuan peserta didik kelas IB SDN Sarirejo Kartini sudah meningkat. Dari 25 peserta didik 23 sudah tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 92% sedangkan 2 peserta didik tidak tuntas dengan kualitas presentase 8% dan nilai rata-rata sebesar 78,88. Adapun nilai kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3 Distribusi frekuensi dan skor hasil belajar peserta didik siklus 2

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80%-100%	Sangat Baik	10	40%
2	70%-79%	Baik	15	60%
3	60%-69%	Cukup	0	0%
4	≤ 55%	Kurang	0	0%
Jumlah			25	100%
Skor tertinggi			84	
Skor Terendah			76	
Nilai rata-rata			78,88	

Berdasarkan tabel tersebut dari 25 peserta didik yang telah melakukan tes, sebanyak 23 peserta didik telah tuntas dengan hasil belajar kategori baik sekali 10 peserta didik dengan nilai 84 ada 4 peserta didik, nilai 82 ada 4 peserta didik, nilai 80 ada 4 peserta didik. Kategori baik ada 15 peserta didik, dengan nilai 78 ada 8 peserta didik, nilai 76 ada 7 peserta didik dan nilai 74 ada 2 peserta didik. Ada peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II. Dari observasi siklus II terlihat bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Perbandingan hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar peserta didik pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi			(%)		
			Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	80%-100%	Sangat Baik	7	4	10	28%	16%	40%
2	70%-79%	Baik	9	17	15	36%	68%	60%
3	60%-69%	Cukup	5	4	0	20%	16%	0%
4	≤ 55%	Kurang	4	0	0	16%	0%	0%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar matematika pada prasiklus, siklus I dan siklus II terus meningkat. Pada prasiklis peserta didik yang sudah tuntas terdiri dari 12 peserta didik dengan presentase ketuntasan sebesar 48%, pada siklus I peserta didik yang sudah tuntas ada 14 peserta didik dengan presentase ketuntasan sebesar 56%, dan pada siklus II peserta didik yang sudah tuntas mencapai 23 peserta didik dengan presentase ketuntasan 92%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar dalam kategori sangat baik maka melalui pembelajaran dengan menggunakan bantuan media konkret hasil belajar peserta didik meningkat.

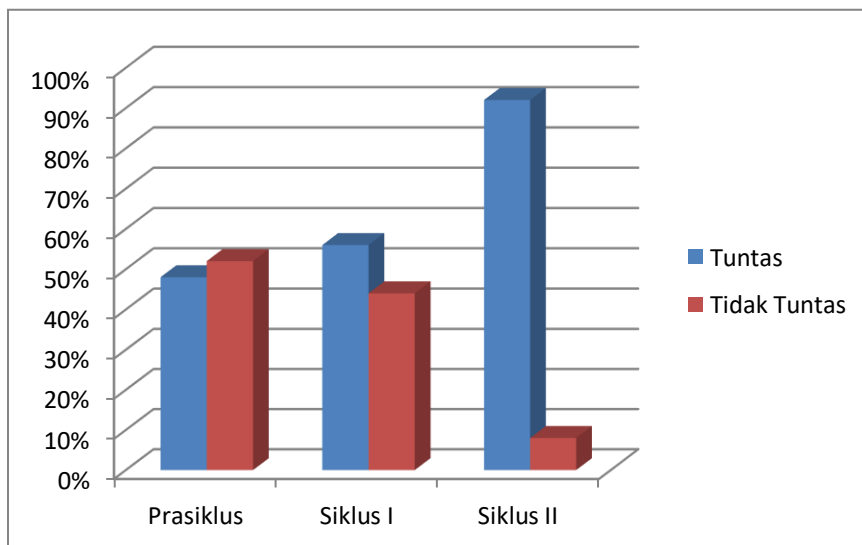
Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar menghitung soal cerita pada pra siklus, siklus I dan siklus II

Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Frek	%	Frek	%	Frek	%
Tuntas	12	48%	14	56%	23	92%
Tidak Tuntas	13	52%	11	44%	2	8%
Jumlah	25	100%	25	100%	25	100%

Pada tabel perbandingan hasil belajar menghitung soal cerita dapat dilihat bahwa pada pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada prasiklus terdapat terdapat 12 peserta didik mendapat nilai tuntas, 13 peserta didik tidak tuntas dengan nilai rata-rata 71,36. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diterapkan. Sehingga dilakukan siklus I dengan hasil 14 peserta didik mendapat nilai tuntas, 11 peserta didik mendapat nilai tidak tuntas dengan rata-rata nilai 74,08.

Pada siklus ke II ada 23 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas, 2 peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas dengan rata-rata nilai 78,88.

Berikut ini adalah grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dapat dilihat dari grafik di atas bahwa hasil belajar peserta didik mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada prasiklus persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 48% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 52%. Pada siklus I peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 56% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 44%. Pada siklus II jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 92% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 8%. Apabila dilihat dari indikator keberhasilan dalam penelitian telah mencapai yaitu 92% peserta didik telah mencapai $KKM \geq 75$. Pembelajaran dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nazifah, 2015:5). Dalam penelitian mereka membuktikan bahwa Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.. Melihat dari penelitian terdahulu pada dasarnya penerapan media konkret dalam pelajaran matematika menghitung soal cerita dapat digunakan di sekolah. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan media konkret terhadap peningkatan kemampuan menghitung kelas I materi matematika soal cerita di SDN Sarirejo Kartini Semarang. Adapun implikasi penelitian ini adalah melalui media konkret pembelajaran meningkatkan hasil belajar dan membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga sehingga menumbuhkan keaktifan peserta didik khususnya peserta

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas, diperoleh simpulan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan menghitung peserta didik dalam soal cerita matematika kelas I SDN Sarirejo Kartini Semarang. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh di siklus 1 adalah 56% menjadi 92% pada siklus 2. Adapun yang dapat dilihat dalam siklus yang dilakukan adalah terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, dkk. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Asih, S. K. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 103-110. <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.21888>
- Ariyadi, W. (2016). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika (Edisi Pert)*. Graha Ilmu.
- Evi, S. (2011). *Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(2), 154– 163.
- Hakim, D. L. (2014). *Efforts To Improve Student Learning Ourcomes By Using Cooperative Learning Type Of Student Teams Achievement Division (Stad)*. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/11548/1/ME-19%20Dori%20Lukman.pdf>
- Kemdikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Sriwahyuni, T., Maya, R., & Amelia, R. (2019). *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan*, 3(April), 18–23.
- Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *VICRATINA : Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 10(2), 22–23. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166>
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). *Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi*. *Pedagogik*, III(1), 34–40.