

# Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa' Bayung Lencir

<sup>1\*</sup>Sri Handayani, <sup>2</sup>Arif Wiratama

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Korespondensi penulis : [sri.handayanii03@icloud.com](mailto:sri.handayanii03@icloud.com)

**Abstract :** This research is motivated by the results of initial observations in class II of SD IT Asy-Syifa' Bayung Lencir which experienced problems in the form of low student learning outcomes in mathematics subjects which also became the main motivation in this research, so that it is necessary to use learning tools or media that can increase student involvement and understanding of the material being taught. The purpose of the study was to describe the application of the concrete object teaching aid media learning method to improve the learning outcomes of class II students at the Asy-Syifa' Bayung Lencir Integrated Islamic Elementary School. The type of research is Classroom Action Research (CAR) with the aim of determining the increase in student learning outcomes by using concrete object learning media. The results of the study showed that the application of the concrete object teaching aid media learning method can improve the learning outcomes of class II students at the Asy-Syifa' Bayung Lencir Integrated Islamic Elementary School. The learning outcomes of class II students at the Asy-Syifa Bayung Lencir Integrated Islamic Elementary School in cycle I were 72.29 with a percentage of completion of 54.17%. These results are still below the completion standard, which is > 75% and the learning objectives have not been achieved. Furthermore, the average mathematics learning outcomes of grade II students at SD Islam Terpadu Asy-Syifa Bayung Lencir in cycle II were 79.79 with a completion percentage of 87.50%. These results are above the completion standard, which is > 75% and the learning objectives have been achieved.

**Keywords:** props. Learning, outcomes

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal di kelas II SD IT Asy-Syifa' Bayung Lencir yang mengalami masalah berupa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga menjadi motivasi utama dalam penelitian ini, sehingga diperlukan penggunaan alat atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran media alat peraga benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa' Bayung Lencir. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran media alat peraga benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa' Bayung Lencir. Hasil belajar siswa kelas II di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Bayung Lencir pada siklus I sebesar 72,29 dengan persentase ketuntasan sebesar 54,17%. Hasil tersebut masih berada dibawah standar ketuntasan yaitu > 75% dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Selanjutnya rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Bayung Lencir pada siklus II sebesar 79,79 dengan persentase ketuntasan sebesar 87,50%. Hasil tersebut berada diatas standar ketuntasan yaitu > 75% dan tujuan pembelajaran telah tercapai.

**Kata Kunci:** alat peraga, hasil, belajar

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional dirumuskan berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. dalam rangka mencerdaskan kehidupan masyarakat, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Susanto, 2017). Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan untuk perannya di masa depan (Alpian, 2019).

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia Karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan (Hamalik, 2019). Pada dunia pendidikan, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan mutu dan mutu pendidikan. Guru dituntut kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya. Karena menciptakan suasana kelas yang nyaman, hidup dan inspiratif merupakan tugas dan tanggung jawab guru. Salah satu contoh peningkatan kualitas pembelajaran adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan pula media yang memadai untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa.

Usia siswa Sekolah Dasar (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun hingga 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada tahap operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir mengoperasikan aturan-aturan logis, meskipun masih terikat pada objek-objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Menurut Sungkono (2013), media benda konkret adalah benda-benda yang digunakan agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara mendalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi sebenarnya, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Sedangkan menurut Sulaiman (2020), media benda konkret atau benda asli adalah benda-benda yang dalam keadaan sebenarnya atau utuh. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah benda-benda yang keadaannya sangat mirip dengan benda sebenarnya dan dapat diamati secara langsung. Menurut Tumangkek (2018), media benda konkret itu bermacam-macam, mulai dari benda atau makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan, juga termasuk benda mati seperti batu, air, tanah, dan lain sebagainya.

Ada beberapa mata pelajaran yang perlu diambil siswa di sekolah dasar, salah satunya adalah matematika. Maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Banyak siswa yang tidak dapat memahami mata pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika

masih menjadi mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton dan tidak menarik.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah.

Berhitung adalah segala hal yang melibatkan angka dan bilangan. Berhitung merupakan bagian dari matematika, karena dalam matematika terdapat proses mengelola angka-angka. Mempelajarinya memerlukan cara tersendiri karena matematika bersifat khas yakni abstrak, konsisten, berpikir dan deduktif. Berhitung juga digunakan pada ilmu-ilmu lainnya seperti ilmu fisika, biologi, kimia, ekonomi dan sebagainya. Ilmu-ilmu itu menggunakan angka dan bilangan yang tentunya akan melibatkan proses berhitung. Aktivitas berhitung yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan materi kongkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal, sebelum selanjutnya peserta didik masuk kedunia angka-angka. Berhitung amat penting dalam kehidupan, pada mulanya peserta didik tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai dengan cara perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Peserta didik belajar menghubungkan objek nyata dan simbol-simbol matematis.

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar (Jalal dkk, 2024).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika dapat mempercantik mata Pembelajaran matematika yang selama ini ditakuti oleh siswa menjadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa, sehingga meningkatkan daya serap pembelajaran, tentunya memudahkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika (Suarjana, 2017)..

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas yaitu Ustadzah Sri Maimanah selaku wali kelas II (dua) dan Pak Fani selaku guru Mapel Matematika bahwasannya menurut beliau matematika menjadi pelajaran yang bagi siswa dan siswi SD Islam Terpadu Asy-Syifa' Bayung Lencir menganggap pelajaran sulit dimengerti dan dipahami sehingga guru matematika memerlukan waktu agar siswa dan siswi dapat mengerti dan paham akan pembelajaran matematika tersebut yang artinya perlunya guru sebagai pendidik untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu matematika memerlukan alat atau media yang dapat mengaktifkan dan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Hal lain yang melatar belakangi penelitian di SDIT Asy-Syifa' Bayung Lencir adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Berdasarkan data yang diperoleh dari pendidik bahwa dari 38 peserta didik hanya 20 orang peserta didik yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sedangkan masih ada 18 peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Maka dari itu peneliti menyarankan menggunakan media alat peraga dalam pembelajaran matematika kelas II (dua) agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar menggunakan media konkret/nyata.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Intrumen penelitian menggunakan perangkat penelitian berupa ATP, dan lembar uji tes kompetensi, sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar observsi, lembar wawancara, dokumentasi dan tes formatif. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif.

## **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Belajar Matematika pada Tahap Prasiklus**

Berdasarkan hasil test awal (*pretest*) sebesar 70,83% siswa berada pada kategori tidak tuntas dan 29,17% siswa berada pada kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal matematika, dimana nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa siswa kelas II di SDIT Asy-Syifa' Bayung Lencir belum aktif dalam memahami soal matematika. Kondisi ini juga berkaitan dengan pemahaman belajar matematika pada siswa di SDIT Asy-

Syifa' Bayung Lencir, dimana masih banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang baik.

Hasil ini di dapatkan karena saat pembelajaran matematika berlangsung hanya beberapa orang saja yang menyukai, memperhatikan dan menyimak saat guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan peserta didik masih kurang tertarik dalam pembelajaran matematika terutama pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Sebenarnya pada saat pembelajaran berlangsung guru sudah menggunakan media, namun hanya menunjukkan media gambar dan sebagian digambar di papan tulis kemudian menjelaskannya. Saat menggunakan media gambar tersebut belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sebelum menggunakan alat peraga siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang masih kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan, banyak siswa yang tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.

### **Hasil Belajar Matematika pada Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada hal ini guru menggunakan media benda konkret. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya adalah guru menjelaskan materi penjumlahan dan siswa membaca materi penjumlahan dengan menghitung. Selanjutnya guru memberikan beberapa contoh soal penjumlahan di papan tulis.

Sebelum menerapkan media benda konkret, maka guru terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan media alat peraga benda konkret pada materi penjumlahan tersebut. Selanjutnya guru mendemonstrasikan penggunaan media benda konkret pada materi penjumlahan. Misalnya penjumlahan  $10 + 5$ , maka guru akan menggunakan media benda konkret yang telah peneliti persiapkan dalam menghitung jumlah tersebut, seperti menggunakan 10 benda berbentuk bunga dan 5 benda berbentuk apel. Setelah siswa memahami cara menggunakan media alat peraga benda konkret pada materi penjumlahan, kemudian guru memberikan contoh soal penjumlahan di papan tulis, kemudian siswa mengerjakan soal tersebut.

Pada pertemuan dua ini, guru kembali menjelaskan cara penggunaan media alat peraga benda konkret pada materi penjumlahan dengan menghitung banyak benda. Lalu guru memperagakan penggunaan media benda konkret dalam menghitung banyak benda. Misalnya penjumlahan tersebut disampaikan dalam soal cerita, lalu guru akan memperagakan cara menjumlah dengan media benda konkret yang telah peneliti persiapkan dalam menghitung jumlah tersebut, seperti menggunakan 7 benda berbentuk animasi kartun dan 3 benda berbentuk bunga. Setelah siswa memahami cara menggunakan media alat peraga benda konkret pada materi penjumlahan dengan menghitung banyak benda, kemudian guru memberikan contoh

soal dan meminta siswa untuk mengerjakan soal tersebut dengan menggunakan media alat peraga benda konkret yang telah dicontohkan sebelumnya. Selanjutnya guru memberikan lembar soal tentang soal penjumlahan dengan menghitung banyak benda, saat siswa mengerjakan soal tersebut, maka guru juga menjelaskan tentang penggunaan media alat peraga benda konkret sesuai dengan soal yang ada pada lembar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada soal matematika sebesa 54,17%, sedangkan hasil aktivitas guru dan siswa adalah 60,00% dan 73,33%. Hasil tersebut menunjukkan masih berada dibawah standar ketuntasan minimal yaitu > 75%. Artinya hasil belajar siswa kelas II di SDIT Asy-Syifa' Bayung Lencir belum sesuai dengan hasil yang diharapkan, sehingga harus ditingkatkan kembali melalui kegiatan pada siklus II. Hasil belajar yang belum sesuai dengan nilai ketuntasan disebabkan adanya beberapa kendala pada aktivitas guru dan siswa. Adapun kekurangan yang dihadapi dalam siklus I ini berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Aktivitas guru:

- 1) Sebelum belajar dimulai, guru tidak menyanyikan lagu tentang matematika bersama siswa, misalnya seperti lagu tentang penjumlahan (satu ditambah satu). Padahal lagu-lagu yang berkaitan dengan matematika akan membantu siswa untuk memahami materi yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.
- 2) Guru kurang menjelaskan materi yang akan dipelajari secara mendetail, seperti guru hanya menyampaikan bahwa hari ini belajar penjumlahan.
- 3) Guru kurang menjelaskan cara penggunaan media benda konkret pada materi penjumlahan, sehingga guru langsung mendemonstrasikan penggunaan media benda konkret tersebut.
- 4) Guru kurang merangkum materi yang sudah diajarkan pada siswa, misalnya merangkum mengenai kekurangan dalam pembelajaran yang sudah dilakukan dan lain sebagainya.
- 5) Guru tidak rutin memberikan tugas rumah yang harus dikerjakan oleh siswa.
- 6) Guru tidak menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.

b. Aktivitas siswa:

- 1) Siswa tidak menyanyikan lagu tentang matematika bersama guru.
- 2) Siswa kurang menyimak ketika guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari, karena siswa sibuk bermain dengan teman-teman dan kurang tertarik untuk memperhatikan.

- 3) Siswa kurang menyimak dan memperhatikan ketika guru menjelaskan cara penggunaan media kongkret pada materi penjumlahan.
- 4) Siswa tidak menyimak rangkuman materi yang sudah diajari oleh guru.
- 5) Siswa tidak bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami.
- 6) Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

### **Hasil Belajar Matematika pada Siklus II**

Siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, dimana siswa belajar menghitung dan membaca bilangan 1 sampai 100 yang ada dalam buku matematika, kemudian guru menjelaskan materi tersebut dan memberikan contoh soal di papan tulis. Kemudian guru menjelaskan kembali cara penggunaan media benda konkret pada materi penjumlahan dan guru memberikan contoh penjumlahan dengan menggunakan media tersebut. Misalnya memberikan contoh berhitung dengan menggunakan benda konkret, seperti benda konkret berbentuk apel, bunga, animasi kartun dan lain sebagainya. Apabila dalam siklus I guru hanya menjelaskan cara penggunaan benda konkret, tapi dalam siklus II ini guru juga meminta siswa untuk mencoba atau praktik menggunakan benda konkret. Jadi dalam siklus II ini, siswa tidak hanya melihat guru memperagakan penggunaan benda konkret, tetapi siswa juga mencoba secara langsung penggunaan benda konkret.

Selanjutnya pada pertemuan II, siswa belajar menghitung dan membaca materi penjumlahan dengan soal cerita yang ada dalam buku matematika, kemudian guru menjelaskan materi tersebut dan memberikan contoh soal di papan tulis. Kemudian guru menjelaskan kembali cara penggunaan media benda konkret pada materi penjumlahan dan guru memberikan contoh penjumlahan dengan menggunakan media tersebut. Misalnya memberikan contoh berhitung dengan menggunakan benda konkret, seperti benda konkret berbentuk apel, bunga, animasi kartun dan lain sebagainya. Apabila dalam siklus I guru hanya menjelaskan cara penggunaan benda konkret, tapi dalam siklus II ini guru juga meminta siswa untuk mencoba atau praktik menggunakan benda konkret. Jadi dalam siklus II ini, siswa tidak hanya melihat guru memperagakan penggunaan benda konkret, tetapi siswa juga mencoba secara langsung penggunaan benda konkret. Bahkan dalam pertemuan 2 siklus II ini, guru mengulas dan menjelaskan secara detail penggunaan media benda konkret kepada siswa yang masih belum paham.

Setelah siswa memahami cara penggunaan media benda konkret, maka guru memberikan contoh soal penjumlahan di papan tulis. Kemudian siswa mengerjakan soal yang ada di papan tulis dengan menggunakan media benda konkret yang sudah dicontohkan. Pada hal ini, guru juga membimbing siswa yang belum paham, sekaligus mengawasi kegiatan siswa pada saat

pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru memberikan lembar soal tentang soal penjumlahan dengan menghitung banyak benda, saat siswa mengerjakan soal tersebut, maka guru juga menjelaskan tentang penggunaan media alat peraga benda konkret sesuai dengan soal yang ada pada lembar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, maka hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 87,50% yang berada pada kategori tuntas, sedangkan 12,50% berada pada kategori tidak tuntas. Siswa yang berada pada kategori tuntas ini memiliki nilai rata-rata hasil belajar diatas KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I, dimana pemahaman konsep matematika siswa pada siklus I sebesar 58,33% yang berada dikategori tuntas. Artinya hasil belajar siswa pada siklus II sudah bisa dikatakan berhasil, karena hasil posttest mengalami peningkatan dan sudah berada di atas standar ketuntasan minimal yaitu  $> 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media benda konkret dalam proses belajar mengajar pada materi matematika.

Selanjutnya pada siklus II ini aktivitas guru dan siswa sudah mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I, dimana pada siklus II ini guru mulai menyanyikan lagu tentang matematika dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran, guru telah menjelaskan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan materi yang akan dipelajari pada hari itu. Kemudian guru rutin memberikan tugas rumah kepada siswa dan menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Tujuannya adalah agar siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi pertemuan dihari berikutnya.

Sementara itu, aktivitas siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan, seperti siswa menyimak dan memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dan cara penggunaan media benda konkret. Kemudian siswa juga mulai belajar berhitung dengan menggunakan media benda konkret dan bertanya kepada guru apabila merasa kurang paham. Pada siklus II ini siswa juga mulai menjawab pertanyaan yang diberikan dari guru.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran media alat peraga benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar Islam Terpadu Asy-Syifa' Bayung Lencir. Hasil belajar siswa kelas II di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Bayung Lencir pada siklus I sebesar 72,29 dengan persentase ketuntasan

sebesar 54,17%. Hasil tersebut masih berada dibawah standar ketuntasan yaitu > 75% dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Selanjutnya rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Islam Terpadu Asy-Syifa Bayung Lencir pada siklus II sebesar 79,79 dengan persentase ketuntasan sebesar 87,50%. Hasil tersebut berada diatas standar ketuntasan yaitu > 75% dan tujuan pembelajaran telah tercapai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alpian. (2019). Pendidikan sebagai investasi masa depan. Jakarta: PT Gramedia.
- Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, O. (2019). Pendidikan dan pembangunan nasional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jalal, dkk. (2024). Media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York: Norton.
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarjana, I. M. (2017). Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Denpasar: Udayana Press.
- Sudjana, N. (2010). Metode statistika. Bandung: Tarsito.
- Suherman, E. (2012). Strategi pembelajaran matematika. Bandung: UPI Press.
- Sulaiman. (2020). Media pembelajaran konkret dalam meningkatkan pemahaman siswa. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sungkono. (2013). Penerapan media benda konkrit dalam pembelajaran. Surabaya: Unesa Press.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan karakter dalam pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tumangkek, J. (2018). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran anak usia dini. Bandung: Alfabeta.