Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 44636-44643

Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Yarda Safardin[1], Ahmad Nasriadi[2], Tria Marvida[3]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena
Email: yarda230604@email.com

Published: Agustus , 2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum optimal serta pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkannya media konkret berupa balok angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *one group pretest-posttest* terhadap sampel sebanyak 30 siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) berbantuan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan, di mana rata-rata skor siswa meningkat dari 25,87 pada *pretest* menjadi 76,30 pada *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil observasi menunjukkan respon siswa yang sangat positif dengan mayoritas berada dalam kategori "Baik Sekali". Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan media konkret, seperti balok angka, efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi guru untuk menjadikan media konkret sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika di kelas rendah, dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini secara lebih variatif dan mendalam.

Kata Kunci: Media Konkret, Kemampuan Berhitung, Matematika, Sekolah Dasar, Balok Angka

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang awal pendidikan formal dan memiliki pendekatan strategis untuk mengembangkan watak, pengetahuan, dan keterampilan dasar peserta didik. Pendidikan dasar terpadu untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan tersebut sejalan dengan ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa pemerintah wajib menegakkan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat bangsa.

Salah satu faktor penting dalam memaksimalkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam setiap mata pelajaran adalah kurikulum. Menurut Valentina (2022), matematika sangat penting bagi siswa untuk memahami masalah sehari-hari, seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan. Sejak sekolah dasar, siswa harus diajarkan matematika untuk mengembangkan keterampilan analitis, logistik, sistematis, inovatif, kritis, kreatif, dan kooperatif.

Keterampilan matematika terpenting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar adalah berhitung. Menurut Rifqah Nabila & dkk (2022), keterampilan berhitung merupakan keterampilan dasar yang berhubungan dengan perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan. Kemampuan berhitung sangat penting dalam aktivitas kehidupan sehari-hari karena merupakan keterampilan dasar yang sangat diperlukan bagi

perkembangan siswa dalam menghadapi tantangan hidup. Kemampuan berhitung seharusnya telah dikuasai oleh siswa di kelas rendah khususnya siswa pada fase A karena jika siswa telah mempunyai kemampuan berhitung yang baik secara tidak langsung akan memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika pada tingkatan kelas berikutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 8 September 2025, salah satu permasalahan yang dialami oleh siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh yakni siswa pada umumnya kurang menguasai materi matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Selama observasi, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih belum optimal dalam hal ketepatan, daya tarik, dan inovasi, sehingga suasana belajar belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, siswa tidak merasa nyaman di kelas karena pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru, dan banyak siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh ditemukan bahwa beberapa penyebab rendahnya kemampuan berhitung siswa adalah saat guru memaparkan materi pelajaran terdapat banyak siswa yang melamun dan tidak fokus, terdapat banyak siswa yang lupa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya, rendahnya keinginan siswa untuk mengulang pelajaran di rumah, siswa tidak membuat catatan ketika guru menjelaskan materi, dalam menyelesaikan soal-soal latihan sebagian siswa cenderung melihat hasil pekerjaan temannya, dan siswa menghabiskan waktu yang melebihi batas waktu yang ditentukan.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan cepat. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Menurut Ananda (2019), media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan alat bantu, perantara, atau pemandu dalam proses komunikasi, media pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan memotivasi.

Balok angka merupakan media pembelajaran konkret yang sangat efektif digunakan di tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Media ini membantu siswa memahami konsep abstrak seperti bilangan dan operasi hitung melalui pengalaman langsung yang nyata. Balok angka dapat digunakan untuk mengenal angka, menyusun urutan, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan perubahan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah penerapan media konkret terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh.

TINJAUAN PUSTAKA

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pemahaman terhadap karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD) sangat penting bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat. Anak usia SD, yang umumnya berada pada rentang usia 6 hingga 12 tahun, tengah berada pada tahap perkembangan yang pesat baik secara fisik, kognitif, maupun sosial-emosional. Menurut Sugiyanto (2023), terdapat tiga aspek utama perkembangan yang harus diperhatikan, yakni perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial.

Secara fisik, anak usia SD mengalami pertumbuhan biologis seperti peningkatan tinggi dan berat badan, pertumbuhan otot, serta mulai memasuki masa pubertas pada akhir masa SD. Dari sisi perkembangan kognitif, anak SD berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret. Artinya, siswa SD lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, benda nyata, atau media manipulatif. Dalam aspek psikososial, anak usia SD mulai membentuk identitas sosial dan belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, terutama teman sebaya dan guru.

Kemampuan Berhitung

Menurut Mustria dkk., kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis dan matematis ke tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan ini mencakup kegiatan menyebutkan urutan bilangan, memahami konsep jumlah, serta

melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut Dafrinawati dkk. (2023), kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa karena berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Kemampuan berhitung dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar dan daya ingat siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung kurang antusias dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah dan peran guru dalam proses pembelajaran. Lingkungan sekolah yang mendukung, sarana prasarana yang memadai, serta penerapan metode pembelajaran yang variatif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Misbahuddin & Kurniawan, 2024).

Indikator kemampuan berhitung menurut Widowati dkk. (2022) meliputi: (1) membilang banyak benda 1-100, (2) mengenal konsep bilangan, dan (3) mengenal lambang bilangan. Ketiga indikator tersebut dianggap sebagai fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan berhitung siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman dalam Pagarra H & Syawaludin (2022), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses belajar. Menurut Levie dan Lentz (1982), fungsi media meliputi fungsi atensi (menarik perhatian siswa), fungsi afektif (membangkitkan emosi dan sikap), fungsi kognitif (mempermudah pemahaman dan mengingat informasi), dan fungsi kompensatoris (membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam membaca atau memahami teks secara verbal).

Media Konkret

Media konkret merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berwujud nyata dan dapat diraba, dilihat, serta dimanipulasi langsung oleh peserta didik. Media ini menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar karena sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa menurut teori Piaget. Pada usia 7 hingga 11 tahun, anak berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda-benda nyata dibandingkan penjelasan abstrak.

Menurut Lovita (2017), media konkret bertujuan memberikan pengalaman nyata yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Shoimah dkk. (2021) menegaskan bahwa media konkret efektif membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak dalam pelajaran matematika, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif.

Balok angka merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Menurut Nasriadi & Angka (2023), balok angka sebagai media visual yang terbuat dari kayu mampu membantu anak mengembangkan aspek kognitif, khususnya dalam memahami simbol-simbol angka, mengklasifikasikan, dan mengurutkan benda. Penggunaan balok angka dalam pembelajaran membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar berhitung.

Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Operasi penjumlahan dan pengurangan merupakan bagian dari operasi hitung dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar. Menurut Hasan (2005) dan Subarinah (2006) dalam Suartini dkk. (2022), penjumlahan adalah proses penggabungan dua kelompok bilangan menjadi satu kesatuan hasil, sedangkan pengurangan merupakan operasi untuk mengurangi atau mengambil sebagian dari suatu bilangan, yang ditandai dengan simbol minus (-).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak-anak belajar dengan lebih efektif melalui benda nyata yang dapat mereka lihat dan manipulasi secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan sebaiknya dilakukan dengan menggunakan pendekatan konkret seperti media manipulatif atau alat peraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2013), pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis melalui data yang dikumpulkan secara sistematis. Pada penelitian ini terdapat satu kelompok yang diterapkan media konkret.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh. Sampel yang dipilih adalah 30 siswa kelas I, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu total sampling, di mana jumlah sampel sama dengan populasi karena jumlah populasi kurang dari 100 (Sugiyono, 2013).

Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel:

1. Variabel bebas (X): Media Konkret (balok angka)
2. Variabel terikat (Y): Kemampuan Berhitung

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. **Tes**: Soal *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal
2. **Observasi**: Pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran
3. **Dokumentasi**: Pengumpulan data melalui arsip, foto, dan rekaman kegiatan

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23 melalui:

1. **Uji Normalitas**: Menggunakan uji Shapiro-Wilk karena data yang digunakan kurang dari 100
2. **Uji Hipotesis**: Menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 15 Banda Aceh pada siswa kelas I yang berjumlah 30 orang. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama lima hari, dari tanggal 15 hingga 16 April 2026. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media balok angka, serta instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pretest dan Posttest

No	Inisial	Pretest	Posttest
1	AS	15	50
2	AH	32	85
3	AM	22	73
4	AAA	25	77
5	AH	23	75
6	AA	32	88
7	FAF	25	80
8	JA	22	75
9	KDJ	27	88

No	Inisial	Pretest	Posttest
10	LAK	14	44
11	MAH	32	83
12	MZU	30	83
13	MRK	24	73
14	MA	40	90
15	MG	16	66
16	MRA	30	87
17	MSI	22	73
18	MZM	33	80
19	NA	30	80
20	NZP	25	75
21	RF	32	85
22	RPZ	24	75
23	RYAH	32	87
24	RR	25	78
25	SM	15	63
26	SR	24	72
27	WM	18	65
28	ZA	17	64
29	ZA	25	75
30	ZYA	45	100

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor pretest siswa adalah 25,87, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berhitung sebelum menerima pembelajaran dengan media balok angka masih terbatas. Setelah menggunakan media balok angka, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 76,30. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam kemampuan belajar siswa.

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Data	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest	0,951	0,176	Normal
Posttest	0,942	0,100	Normal

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi pretest (0,176) dan posttest (0,100) lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis (Paired Sample T-test)

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
(Constant)	38,995		11,464	0,000
Pretest	1,442	0,907	11,379	0,000

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi dengan uji-t adalah 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh.

Hasil Observasi

Hasil observasi terhadap 30 siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penerapan media balok angka. Dari 30 responden, 1 siswa (3,33%) memperoleh persentase 100% (kategori "Baik Sekali"), 3 siswa (10%) dengan 95%, 6 siswa (20%) dengan 90%, 5 siswa (16,67%) dengan 85%, dan 7 siswa (23,33%) dengan 80% yang keseluruhannya termasuk dalam kategori "Baik Sekali". Selain itu, terdapat 5 siswa (16,67%) dengan 75% dan 1 siswa (3,33%) dengan 70% yang termasuk dalam kategori "Baik", serta 2 siswa (6,67%) dengan 65% yang termasuk dalam kategori "Cukup".

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk mengetahui apakah penerapan media konkret, khususnya balok angka, dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh. Melalui pengumpulan data dari 30 siswa kelas I, diperoleh temuan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak yang sangat berarti terhadap penguasaan materi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berhitung siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 25,87 pada pretest menjadi 76,30 pada posttest. Hasil uji hipotesis dengan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijaya dkk. (2021) yang mengemukakan bahwa media konkret efektif meningkatkan minat dan pemahaman konsep matematika. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan indikator-indikator minat belajar seperti rasa suka, keterlibatan aktif, keingintahuan, dan tanggung jawab terhadap tugas. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Argaruri dkk. (2023) yang membuktikan bahwa media konkret dapat menumbuhkan rasa antusias, memperbaiki fokus belajar, dan menjadikan siswa lebih rajin dalam menyelesaikan tugas.

Selanjutnya, penelitian Hanif Larasati dkk. (2023) melaporkan adanya peningkatan signifikan terhadap nilai hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring kubus dan balok setelah menggunakan media konkret. Pengalaman belajar melalui kegiatan langsung seperti mengamati, menyusun, atau membuat media sendiri memberi dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi siswa.

Nasriadi & Angka (2023) menyatakan bahwa balok angka adalah media visual berbahan kayu yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui pendekatan bermain sambil belajar. Media ini membantu anak dalam memahami simbol angka, mengklasifikasikan, serta mengurutkan benda, yang pada akhirnya meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus mereka.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penerapan media balok angka. Hal ini membuktikan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan ketertarikan dan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran berhitung menggunakan media balok angka. Penggunaan media ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai penerapan media konkret balok angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang artinya penerapan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 25,87 pada pretest menjadi 76,30 pada posttest.
2. Hasil observasi respon siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penerapan media balok angka. Mayoritas siswa berada dalam kategori "Baik Sekali", yang menunjukkan bahwa media konkret efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 15 Banda Aceh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**: Media konkret balok angka disarankan untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung dasar di kelas rendah. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengintegrasikan benda-benda konkret di lingkungan sekitar agar konsep matematika yang abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.
2. **Bagi Peneliti Selanjutnya**: Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan menerapkan media balok angka secara lebih variatif dan mendalam, serta memperluas cakupan penelitian pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, R. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 45-58.

Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Natalia Kristanti Santi Puspita Rini, D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189-201.

Dafrinawati, D., Rasidi, R., Rahmawati, P., & Christi, A. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran Take and Give Berbantu Kartu Hitung pada Kelas III B SD Negeri Percobaan 2 Depok. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 139-147.

Hanif Larasati, R., Ibrahim, M., Mawaddah, S., Surabaya, U., & Gunungsari, S. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Jaring-Jaring Kubus dan Balok Kelas IV di SDN Gunungsari 1 Surabaya Tahun 2022/2023. *National Conference for Ummah*, 1(1), 38.

Lovita, R. (2017). Keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa cerebral palsy kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. *Widia Ortodidaktika*, 6(3), 241-251.

Misbahuddin, F., & Kurniawan, M. R. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum Merdeka Di Kelas II SDN Sedono Semin. *Jurnal Pendidikan*, 1-9.

Nasriadi, A., & Angka, B. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 45-56.

Pagarra H, & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. *Badan Penerbit UNM*.

Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.

Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.

Suartini, N. K., Pradnyana, P. B., & Ardiani, P. K. (2022). Analisis bahan ajar matematika pada materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas III SD no. 1 pelaga tahun 2022. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 8(5), 6-11.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyanto. (2023). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 78-92.

Valentina, B. K. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Berdasarkan Minat Belajar Kelas VII di SMPN 03 Tirto. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 2963-3222.

Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun Game Wordwall pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349-1358.

Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579-587.