

Efektivitas Penggunaan Media Cardboard Math dalam Meningkatkan Kemampuan Perkalian 6 ke atas Siswa Kelas II SD

Fathia Maharani¹, Venni Herli Sundi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

venni.herli@umj.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran Cardboard Math dalam meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 ke atas siswa kelas II SD. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data penelitian ini di ambil dari observasi dan dokumentasi. Melalui kegiatan implementasi penggunaan media pembelajaran Cardboard Math ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat menjalin hubungan yang baik antara guru dan peserta didik. Karena media pembelajaran ini sangat berguna untuk mengatasi kebosanan ketika belajar dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam belajar di kelas. Hasil yang didapatkan melalui penelitian ini antara lain, media pembelajaran Cardboard Math memberikan dampak yang positif yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan penghafalan perkalian, dan dapat meningkatkan minat belajar perkalian matematika siswa kelas II SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan.

Kata kunci: Cardboard Math, Media Pembelajaran, Perkalian Matematika.

1. Pendahuluan

Sekolah merupakan wadah, tempat, serta lingkungan belajar bagi peserta didik dalam proses mencari dan menuntut ilmu. Namun, pada proses pembelajaran, sering kita jumpai di dalam kelas terdapat peserta didik yang kurang termotivasi bahkan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada juga peserta didik yang kurang tanggap terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik terkadang merasa bosan dengan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melakukan evaluasi diri dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas. Perubahan kualitas pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan merasa nyaman dan ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima. Salah satu cara guru dalam merubah kualitas pembelajaran di dalam kelas dan mampu membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada setiap materi yang akan disampaikan (Supriyono, 2018).

Matematika merupakan ilmu yang mengkaji obyek abstrak dan mengutamakan penalaran deduktif. “Objek Matematika adalah benda pikiran yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati dengan panca indra” (Pujianti, 2004: 1). Pembelajaran matematika memerlukan media yang tepat. Hal ini disebabkan salah satu penyebab buruknya kualitas pembelajaran adalah kurang optimalnya penggunaan sumber daya dan media pembelajaran baik oleh guru maupun siswa.

Selain itu, Matematika merupakan salah satu dari mata pelajaran yang dibutuhkan sistem untuk melatih berpikir. Melalui pendidikan matematika pada diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya dan mengembangkan keterampilan serta penerapannya. Namun proses belajar mengajar matematika sulit dipahami oleh siswa. Ada orang yang mengeluh bahwa pelajaran matematika tidak menarik, sulit dipahami, bahkan membosankan. Karena hasil belajar matematika lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dalam konteks ini, siswa tidak dapat sepenuhnya disalahkan atas buruknya hasil belajar Matematika. Hal ini bukan hanya kesalahan siswa saja, namun ada faktor lain juga.

Beberapa faktor yang menyebabkan siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, salah satunya adalah cara mengajar guru yang dianggap belum sesuai (Nurfadilah & Hakim, 2019). Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Matematika lebih cepat dilupakan (Manik, 2017). Oleh karena itu untuk meningkatkan pemahaman konsep oleh siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas, maka guru perlu memilih strategi yang tepat (Haryanti et al, 2016). Pemahaman siswa terhadap konsep matematika sangat rendah, karena itu dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran (Sulastri, 2016) sehingga dikatakan bahwa untuk meningkatkan partisipasi siswa, maka belajar harus berpusat pada siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator (Pradita et al, 2015).

Perkalian merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi ini merupakan materi yang penting dan memerlukan proses yang cukup lama dalam penanamannya terhadap peserta didik. Faktanya, peserta didik sering kali mengalami kesulitan ketika dihadapkan dengan matematika perkalian. Oleh karena itu, berbagai upaya terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematika. Upaya tersebut antara lain dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal peserta didik. Konsep yang tertanam tidak begitu kuat karena peserta didik biasanya hanya mampu mengingat informasi yang mereka terima. Selain itu, khususnya pada kelas matematika, masih banyak peserta didik yang mempunyai hasil belajar rendah, bahkan ada beberapa siswa yang mempunyai hasil belajar sangat rendah. Disini peserta didik yang memiliki kemampuan rendah karena mereka tidak dapat memahami perkalian dengan benar. Terutama perkalian di atas bilangan 5. Hal ini semua disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang relevan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat diminimalisir dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik kepada guru, dengan memanfaatkan taktik alat bantu dapat menggairahkan semangat belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik (Djamarah & Zain, 2010). Sebuah studi oleh Shamsideen (2016) menegaskan bahwa peserta didik mempelajari lebih banyak melalui indera daripada melalui penjelasan verbal. Melihat kenyataan yang saya temui di lapangan tersebut maka di harapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi terutama perkalian. Dalam konteks ini, media *Cardboard Math* dianggap sebagai sarana yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran matematika perkalian

bilangan 6 keatas. Media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dengan menggunakan alat tersebut secara langsung karena media ini bias mereka lihat dan juga di pegang. Sehingga pada proses pembelajaran perkalian akan lebih efektif dan menarik.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam istilah bahasa Inggris Classroom Action Research (CAR). PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan kearah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran. Arikunto (2010: 137). Penelitian PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan, yang berjumlah 28 peserta didik. Sedangkan objek penelitian ini adalah proses dan hasil pembelajaran matematika dengan materi perkalian bilangan 6 keatas. Terdapat empat langkah dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), Pada tahap ini, peneliti merumuskan masalah pembelajaran yang ingin diatasi melalui PTK. Masalah ini harus jelas, terukur, dan terkait dengan praktik pembelajaran di kelas. Setelah merumuskan masalah, peneliti kemudian mengembangkan rencana tindakan untuk mengatasinya. Rencana ini harus memuat tujuan tindakan, langkah-langkah tindakan, metode pengumpulan data, dan instrumen pengumpulan data. 2) Pengamatan (*Observing*), Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mengumpulkan data tentang pelaksanaan tindakan dan dampaknya terhadap pembelajaran siswa. Data yang dikumpulkan dapat berupa catatan lapangan, hasil tes, hasil karya siswa, dan data observasi lainnya. 3) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pada tahap ini, peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan harus dilakukan secara konsisten dan sesuai dengan rencana. 4) Refleksi (*Reflecting*), Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan dan merefleksikan hasil penelitian.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Media pembelajaran Cardboard Math untuk Matematika

Media pembelajaran *Cardboard Math*, atau yang dikenal dengan media pembelajaran matematis berbasis kardus, merupakan alat bantu belajar yang dibuat menggunakan bahan kardus. Media ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep matematika, seperti geometri, pecahan, persamaan, dan lain sebagainya. Adapun manfaat dari *Cardboard Math* adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan pembelajaran lebih konkret dan menarik.

Kardus merupakan bahan yang mudah didapatkan dan murah, sehingga memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Media pembelajaran *Cardboard Math* dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam matematika, seperti geometri, pecahan, dan persamaan.

Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, aktivitas manipulatif dengan media *Cardboard Math* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif

Pembuatan dan penggunaan media pembelajaran *Cardboard Math* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa harus merencanakan dan merancang media pembelajaran mereka sendiri, serta memecahkan masalah yang mungkin timbul selama proses pembuatan. Aktivitas ini dapat membantu siswa untuk berpikir lebih logis, sistematis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika.

3. Meningkatkan kolaborasi dan kerjasama

Pembuatan media pembelajaran *Cardboard Math* dapat dilakukan secara berkelompok. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerjasama. Siswa harus bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama.

4. Meningkatkan motivasi dan semangat belajar

Penggunaan media pembelajaran *Cardboard Math* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, sehingga mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

3.2 Meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 keatas peserta didik kelas II melalui penggunaan Cardboard Math.

Dalam meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 keatas pada siswa kelas II, implementasi media pembelajaran *Cardboard Math* dapat menjadi sebuah solusi yang menarik dan efektif. Materi perkalian merupakan materi yang wajib dikuasai peserta didik sejak usia dini, oleh karena itu pendekatan yang harus dilakukan oleh guru adalah sebuah pendekatan yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar perkalian. Media memenuhi beberapa syarat dan harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari, mengaktifkan peserta didik untuk memberikan tanggapan, terjadi umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Shalikhah dkk., 2017).

Media pembelajaran *Cardboard Math* merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat peserta didik lihat, diraba, dan dimanipulasi, media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Peserta didik akan terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran ini, peserta didik bias menulis perkalian berapa yang dia inginkan dan dia bias menggunakan jari-jari yang ada di papan secara mandiri untuk mendapatkan jawaban yang benar.

Penggunaan media pembelajaran cardboard math dapat mengembangkan kemampuan peserta didik mengingat dan membantu dalam perhitungan perkalian terutama untuk perkalian 6 keatas. Dengan menggunakan media pembelajaran ini merupakan gambaran dalam perhitungan jarimatika menggunakan tangan, atau biasa disebut sebagai pembiasaan yang

nantinya peserta didik bias lepas dari menggunakan media pembelajaran ini dan bisa mengimplementasikannya menggunakan tangannya sendiri. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. (Heinich, R., Molenda, M., & Russel, K. (2007).

Dengan demikian, menggunakan media pembelajaran *Cardboard Math* untuk meningkatkan kemampuan perkalian 6 keatas peserta didik kelas II dapat efektif. Karena media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan juga menarik dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep perkalian matematika dan hal ini akan meningkatkan keinginan mereka dalam belajar matematika yang tidak lagi membosankan.

3.3 Hambatan dalam menerapkan media pembelajaran cardboard math untuk meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 keatas.

Dalam pelaksanaan menerapkan media pembelajaran ini di kelas adalah kefokusannya peserta didik dan juga kemampuan mereka dalam menghafal perkalian. Karena dalam penggunaan media ini peserta didik minimal harus bisa menghafal perkalian 1 sampai 5, dan di kelas 2 ini peserta didiknya terbagi menjadi beberapa bagian ada yang sudah bisa menghafal perkalian 1 sampai 10, ada yang sudah bisa menghafal perkalian 1 sampai 5 tetapi ada juga peserta didik yang baru bisa menghafal perkalian sampai di perkalian 3 saja. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam menggunakan *Cardboard Math*. Disini guru harus memperhatikan kebutuhan setiap individu peserta didiknya agar semua bisa berpartisipasi dan menggunakan media pembelajaran ini di bawah pengawasan guru kelasnya.

Walaupun memiliki hambatan dalam penggunaan media pembelajaran *Cardboard Math* ini bisa di atasi dengan kerjasama dari beberapa pihak, seperti keterlibatan guru dalam mengawasi peserta didik ketika belajar perkalian, siswa yang harus memiliki kemauan untuk belajar menghafal perkalian, atau bahkan keterlibatan orang tua dalam membimbing anak-anaknya yang memiliki kesulitan dalam menghafal perkalian terutama perkalian 1 sampai 5. Dengan demikian jika hal-hal di atas sudah bisa diatasi maka dalam penggunaan media pembelajaran cardboard math ini tidak akan memiliki hambatan atau meminimalisir hambatan yang akan terjadi di implementasi selanjutnya.

3.4 Efektivitas penggunaan media pembelajaran cardboard math dalam meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 keatas siswa kelas II.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Cardboard Math* dalam meningkatkan kemampuan perkalian bilangan 6 keatas bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa terutama materi hafalan perkalian. Dengan menggunakan media ini dapat membantu siswa memahami konsep matematika perkalian bilangan 6 keatas dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media *Cardboard Math* ini sangat membantu peserta didik memahami perkalian dengan cara yang lebih menarik, konkret dan berupa visual. Selain itu peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan atas tindakan yang telah dilakukan dan dilaksanakan, peneliti telah berhasil melaksanakan pembelajaran penggunaan media benda konkret yaitu *Cardboard Math* pada

materi perkalian terutama untuk bilangan enam keatas, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar matematika, dan meningkatkan daya ingat hafalan untuk perkalian. Selain itu penelitian ini juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif. Keberhasilan peningkatan hasil belajar matematika pada perkalian bilangan enam keatas dengan menggunakan media benda konkret *Cardboard Math* dapat dilihat dari indikator ketercapaian yang ditunjukkan oleh siswa dalam penggunaan media untuk menghitung perkalian, pengerjaan soal-soal yang diberikan oleh guru, penempatan bilangan dalam perkalian, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil yang lebih signifikan pemahaman siswa tentang perkalian 6 keatas sebelum menggunakan *Cardboard Math* dan setelah menggunakan *cardboard math* perlu di adakan evaluasi penilaian seperti soal perkalian ataupun berupa tes hafalan perkalian di kelas. Selain itu melakukan observasi setelah adanya implementasi penggunaan media pembelajaran ini juga bisa melihat sejauh mana keefektifan media pembelajaran ini, melakukan wawancara kepada guru kelas, orang tua siswa atau siswa itu sendiri, sehingga nantinya media pembelajaran ini bisa ditingkatkan lagi cara penggunaanya. Adapun Feedback, atau umpan balik, merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Baik feedback dari guru maupun feedback dari siswa sama-sama penting untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut adalah contoh manfaat feedback guru dan siswa.

1. Manfaat Feedback Guru :

- a. Membantu guru memahami pemahaman siswa : Feedback dari guru dapat membantu guru memahami apakah siswa sudah memahami materi yang diajarkan dengan baik atau belum.
- b. Membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran : Feedback dari guru dapat membantu guru untuk mengetahui apa yang perlu diperbaiki dalam pembelajarannya, sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- c. Membantu guru untuk meningkatkan motivasi siswa : Feedback dari guru yang positif dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

2. Manfaat Feedback Siswa :

- a. Membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka : Feedback dari siswa dapat membantu siswa memahami apa yang mereka kuasai dengan baik dan apa yang perlu mereka pelajari lebih lanjut.
- b. Membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri : Feedback dari siswa yang positif dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.
- c. Membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran : Ketika siswa merasa didengarkan dan dihargai, mereka akan lebih terlibat dalam pembelajaran.

Gambar 1.

Bentuk Media Pembelajaran Cardboard Math



Gambar 2.

Menjelaskan Cara Penggunaan Media Cardboard Math



Gambar 3.

Kegiatan Pembelajaran Perkalian



4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan :

Kesimpulan dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Cardboard Math* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika

perkalian bilangan 6 keatas karena media pembelajaran ini merupakan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, tidak monoton, dan bisa meningkatkan pemahaman siswa tentang perkalian. Walaupun memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, tetapi hal ini bisa di atasi dengan kerjasama antar pihak terkait untuk memantau perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam hafalan perkalian. Evaluasi dan feedback dari penggunaan media ini juga akan membantu dalam pengembangan *Cardboard Math* ini. Kesimpulan dari implementasi *Cardboard Math* ini adalah siswa merasa antusias saat menggunakan media ini, siswa juga lebih aktif ketika belajar, dan siswa merasa terbantu dengan adanya media ini sebagai bentuk perhitungan abstrak dari perhitungan jarimatika menggunakan tangan mereka sendiri.

4.2 Saran :

Berikut ini saran yang ingin saya sampaikan dalam mengembangkan media pembelajaran cardboard math untuk lebih baik lagi.

- 1) Bagi Peserta Didik
Gunakan cardboard math ini untuk membantu mempermudah perkalian bilangan 6 keatas. Dan gunakan media ini dengan kreatif mungkin.
- 2) Bagi Guru
Menggunakan atau memanfaatkan bahan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.
- 3) Bagi Sekolah/kepala sekolah
Berikan fasilitas yang memadai untuk guru mengembangkan kreatifitas dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran untuk siswa-siswa di sekolah sebagai penunjang materi pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti Lain
Peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran dengan lebih inovatif dan kreatif, serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan efisien lagi untuk dapat digunakan berulang oleh peserta didik.

5. Ucapan Terima Kasih

Saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memfasilitasi dalam melakukan penelitian ini. Dan kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak yang terkait yaitu :

1. Bapak Santosa, S. Pd, MM selaku Kepala Sekolah SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan.
2. Ibu Venni Herli Sundi, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk penyusunan tugas artikel.
3. Ibu Nurbaeni Hayati, S. Pd selaku guru pamong kelas II di SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan.
4. Serta teman-teman KKN-PLP Kelompok 9 Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Daftar Pustaka

- Sulistiani Ratih Ika. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Jurnal Ilmiah Vicratina*, Volume 10, No. 2 November 2016.
- Argaruri Yanuardhana., Sulianto Joko., Listyarini Ikha., & Rini Puspita K. N. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Of Social Science Reserch*, Volume 3 No. 2 Tahun 2023, Page 189-201.
- Aeni Nur Wulan., Darusman Yus., & Mahendra Heris Hatma. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series 2 (2)* (2019) 148-154.
- Hamidah Fitri., Khofiyya Nidaa'an A., Putri Faradita A. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Jarimatika Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies (C.E.S 2022)*.
- Patonah Desti., Wijaya Murni W., Rosalin Elin. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. ISSN 1412-565 X.