



## Pengaruh Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MIN 1 Gunungkidul

Lilik Setyowati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul, Indonesia

### ABSTRACT

**Purpose** – This study aims to investigate the improvement in learning outcomes for solid geometry using concrete media among fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul.

**Design/methods** – The research adopted a classroom action research methodology, following the Kemmis and Taggart model, implemented through planning, action, observation, and reflection cycles. The subjects were 18 fourth-grade students. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation and analyzed using quantitative descriptive analysis.

**Findings** – This study's findings indicate an improvement in learning outcomes in the subject of simple solid geometry using concrete media in the form of solid geometry teaching aids. This improvement is evident from the increase in student scores in solid geometry before and after the intervention. The average score increased from 78.6 in the pre-cycle to 79.6 in cycle I and 83.2 in cycle II, on a scoring range of 0-100. The percentage of students achieving mastery increased from 66.7% in the pre-cycle to 63% in cycle I and to 87.06% in cycle II. The final results revealed that all average student scores and the percentage of student mastery reached the Minimum Passing Criteria (KKM), leading to the conclusion that the use of concrete media can enhance learning outcomes in mathematics, specifically in simple solid geometry for fourth-grade students at MIN 1 Gunungkidul for the Academic Year 2023/2024. This finding indicates that using concrete media can effectively enhance students' understanding of mathematics. The implications extend beyond the context of Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul, offering insights for global educators in integrating similar methods to improve the quality of mathematics education.

**Keyword:** Learning Outcomes, Building Space, Concrete Media, Mathematics Learning.

### ABSTRAK

**Tujuan** – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bangun ruang menggunakan media kongkret pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul.

**Metode** – Metode penelitian tindakan kelas, mengikuti model Kemmis dan Taggart, diterapkan melalui siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah 18 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, dengan analisis data deskriptif kuantitatif.

**Hasil** – Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika materi bangun ruang sederhana siswa kelas IV menggunakan media konkret berupa alat peraga bangun ruang. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa materi bangun ruang sebelum dan sesudah diberi tindakan. Peningkatan nilai rata-ratanya yaitu dari prasiklus sebesar 78,6 siklus I sebesar 79,6 dan pada siklus II menjadi 83,2 pada rentang skor nilai 0-100. Persentase ketuntasan pada prasiklus mencapai 66,7%, siklus I mencapai 63% dan pada siklus II mencapai 87,06%. Hasil akhir diketahui bahwa semua nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan siswa sudah mencapai KKM, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang sederhana siswa kelas IV MIN 1 Gunungkidul Tahun Ajaran 2023/2024. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media konkret dapat secara efektif meningkatkan pemahaman matematika siswa. Implikasinya meluas ke luar konteks Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul, menawarkan wawasan bagi pendidik global dalam mengintegrasikan metode serupa untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Materi Bangun Ruang, Media Kongkret, Pembelajaran Matematika.

OPEN ACCESS **Contact:** [Liliksetyowati1977@gmail.com](mailto:Liliksetyowati1977@gmail.com)



## Pendahuluan

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala situasi yang diupayakan oleh sekolah terhadap peserta didik agar mempunyai kemampuan dan kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial mereka (Marisa, 2021). Pendidikan juga merupakan pondasi perkembangan masyarakat (Hania & Suteja, 2021), dan dalam ranah matematika, pencarian metode pengajaran yang efektif adalah suatu keharusan. Efektivitas pendekatan pedagogis menjadi sangat signifikan ketika mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa sekolah dasar (Monica, 2020). Dalam konteks ini, fokus untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada domain bangun ruang, menjadi sangat penting. Penelitian ini berupaya meningkatkan pemahaman terkait penerapan media kongkret dalam mengajar bangun ruang kepada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Pentingnya penelitian ini meluas di luar batasan institusi pendidikan tunggal, karena hasilnya dapat memberikan kontribusi pada kemajuan pendidikan matematika secara lebih luas secara global.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika, masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Hal ini diakibatkan karena siswa merasa bosan dengan model, metode, dan strategi pembelajaran di kelas yang sifatnya monoton. Padahal matematika adalah salah satu mata pelajaran penentu kelulusan. Untuk itu dengan adanya materi tentang jaring-jaring kubus dan balok melalui metode demonstrasi proses pembelajaran akan membuat peserta didik semangat dalam menerima pelajaran. Kenyataannya ditemui di MIN 1 Gunungkidul peserta didik kelas IV kurang berkemampuan dalam pelajaran matematika tentang materi menentukan jaring-jaring kubus dan balok. Hal tersebut terbukti dengan adanya nilai peserta didik yang kurang memuaskan.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menentukan jaring-jaring kubus dan balok di kelas IV MIN 1 Gunungkidul dipengaruhi beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran masih berpusat pada guru, metode pembelajaran yang monoton, peserta didik sibuk mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Saat diberi pertanyaan peserta didik hanya diam, peserta didik tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan gagasan atau pertanyaan walaupun sudah diberi kesempatan, tidak terjadi interaksi positif antar siswa dalam pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran harus didasarkan pada materi pelajaran yang diberikan. Artinya memilih metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan materi, perbedaan individual peserta didik, alokasi waktu dan kemampuan peserta didik (Rohaendi & Laelasari, 2020). Untuk menghasilkan prestasi yang baik dalam pelajaran matematika maka perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu memotivasi kreativitas berpikir siswa, apalagi dalam belajar matematika diperlukan ketelitian, ketekunan dan konsentrasi belajar (Putri Cahyani et al., 2018).

Dalam mengeksplorasi cara untuk meningkatkan hasil belajar dalam bangun ruang, penting untuk merujuk pada penelitian sebelumnya. Wajiani menunjukkan efektivitas media kongkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika untuk siswa kelas III di SD Negeri 020 Kemang Manis (Wajiani, 2020). Jermias (2016) lebih lanjut mengonfirmasi temuan ini dengan menekankan dampak positif media kongkret pada hasil belajar bangun ruang siswa kelas III di SD Karanggondang (Jermias, 2016). Selain itu, pengaruh media kongkret dalam kerangka Realistic Mathematics Education (RME) ditegaskan oleh Unu Juliaeni dalam studi yang melibatkan siswa kelas IV di SDIT Kaifa Bogor (Maemunah & Hasanah, 2018). Febriana menyoroti peran objek kongkret dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam ilmu pengetahuan di SD Negeri Pilangsari 1 (Febriana et al., 2021). Studi-studi ini secara kolektif menekankan potensi media kongkret dalam berbagai konteks pendidikan.

Namun, meskipun hasil penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang menjanjikan, terdapat kesenjangan, batasan, dan area kontroversi yang patut diperhatikan. Literatur saat ini belum melakukan investigasi yang komprehensif terhadap domain khusus bangun ruang untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Memahami keterbatasan

ini menjadi kunci dalam membentuk arah penelitian kami. Dengan mengatasi kesenjangan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan berharga yang melampaui pengetahuan yang sudah ada, menawarkan perspektif yang matang mengenai penerapan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar bangun ruang.

Titik fokus dari penelitian ini terletak pada penilaian dampak media konkret terhadap hasil belajar bangun ruang bagi siswa kelas IV. Dengan melakukan pemeriksaan mendalam terhadap konteks pendidikan yang spesifik ini, kami bertujuan memberikan wawasan praktis yang dapat memberikan informasi bagi praktik pendidikan dan pengembangan kurikulum. Dengan melakukannya, penelitian ini berambisi untuk mengisi celah yang ada dalam literatur dan memberikan kontribusi substantif pada diskursus berkelanjutan mengenai pendidikan matematika yang efektif. Hasil yang diantisipasi dari penelitian ini sejalan dengan tujuan lebih luas untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan matematika dasar, baik secara lokal maupun global.

**Metode**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis dan Taggart yang dalam alur penelitiannya yaitu meliputi perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observer*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan September 2023 di kelas IV MIN I Gunugkidul pada pokok bahasan pembelajaran bangun ruang pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 18 orang. Kegiatan pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan pelaksanaan pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tahapan refleksi. Data penelitian yang akan dikumpulkan menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan tes. Tes ini juga digunakan untuk memperoleh data sejauh mana penggunaan media konkret (alat peraga kardus) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik adalah peningkatan hasil belajar peserta didik secara individual., serta ketuntasan belajar peserta didik. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar jika telah mencapai tingkat pemahaman materi 70% ke atas yang ditunjukkan dengan perolehan nilai formatif 60 atau lebih (sesuai KKM). Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipresentase dan dihitung skor rata –rata kelasnya. Sedangkan analisis data observasi yang telah diperoleh dari peneliti dan satu pengamat disajikan secara deskriptif. Rumus untuk mrnghitung rata-rata yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto yaitu sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- Mean : Rerata niali
- ∑ : Tanda jumlah
- X : Nilai mentah yang dimiliki subyek
- N : Banyaknya subyek yang memiliki nilai

Sedangkan untuk menghitung presentase siswa yang tuntas KKM digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

## Hasil dan Pembahasan

Setelah rencana tindakan dipersiapkan dan dilengkapi dengan instrument-instrumen yang mencukupi tahap selanjutnya adalah melaksanakan tindakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas. Setiap tindakan diikuti dengan tahap pengamatan, dideskripsikan, dianalisis, direfleksikan kekurangan dan kelebihan hasil tindakan tersebut. Temuan-temuan yang menunjukkan indikator yang menjadi masalah penelitian dijadikan data untuk menyusun kesimpulan penelitian. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Deskripsi tentang pembelajaran matematika menggunakan alat peraga sederhana media kongkret (kardus). Berikut ini adalah uraiannya

### 3.1. Siklus 1

Berdasarkan perencanaan yang disusun pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan yang mana pada siklus I pembelajaran disajikan dalam dua kali pertemuan. Waktu siklus I melakukan refleksi pada setiap pembelajaran berakhir. Pada saat ini temuan dan hasil pengamatan peneliti dibahas Bersama. Refleksi Tindakan siklus ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan hasil yang diperoleh oleh peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan hasil tes maka tujuan yang diharapkan pada pembelajaran pada siklus I belum tercapai seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Hasil Tes Siswa Siklus 1**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
IV	18	79,6	16	2
<b>Prosentase Ketuntasan Belajar (%)</b>			63%	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai atau skor rata-rata siswa sebesar 79,6 dengan siswa yang tuntas pada tes yang telah dilaksanakan sebanyak 16 siswa, dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa. Namun ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 63% dari yang seharusnya dicapai yaitu >70%. Dengan demikian penggunaan alat peraga sederhana dapat direncanakan dengan Langkah-langkah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di siklus II. Oleh karena itu, rencana perbaikan ditargetkan pada kendala yang ditemui pada siklus I dan akan dilaksanakan pada siklus II.

### 3.2. Siklus 2

Melalui penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga media kongkret bangun ruang dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Hal ini berarti penggunaan alat peraga dapat digunakan oleh guru sebagai suatu strategi yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dari Analisa penelitian siklus II nilai penggunaan alat peraga telah berhasil dengan kriteria keberhasilan sangat baik, keberhasilan ini meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, proses, dan hasil. Refleksi pada siklus II ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan hasil yang diperoleh oleh peserta didik. Dari hasil paparan data siklus II diketahui bahwa perencanaan pembelajaran masalah sosial telah terlaksana dengan baik. Perencanaan pembelajaran siklus II ini tidak jauh beda dengan perencanaan pada siklus I. Namun yang lebih ditekankan adalah pada pelaksanaan agar sistematis dan Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa jawaban

siswa sudah ssuai denga napa yang diharapkan. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Pada siklus ke 2, materi dan tes tulis yang digunakan masih sama. Hasil tes tulis siswa pada siklus ke 2 ini terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Tes Siswa Siklus 2**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
IV	18	84,05	17	1
<b>Prosentase Ketuntasan Belajar (%)</b>			85%	

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa penggunaan alat peraga sederhana menggunakan media kongkret dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 84,05 dengan ketuntasan 85%.

3.3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang dengan Penggunaan Media Kongkret

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi peningkatan hasil pembelajaran bangun ruang menggunakan media konkret di antara siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Penelitian ini sejalan dengan diskursus pendidikan yang lebih luas tentang meningkatkan pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran inovatif. Literatur secara konsisten mendukung efektivitas media konkret dalam meningkatkan pendidikan matematika (Wajiani, 2020; Jermias, 2016; Maemunah & Hasanah, 2018; Febriana et al., 2021; Bahar et al., 2022; Ratnasari & Indarini, 2023; Ardiansyah et al., 2023). Studi-studi ini menekankan dampak positif penggunaan bahan konkret dan media interaktif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam matematika.

Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata siswa sebesar 79,6, dengan 16 siswa berhasil menyelesaikan penilaian, sedangkan 2 siswa tidak mencapai ambang batas kecakapan sebesar 70%. Meskipun demikian, pencapaian pembelajaran secara keseluruhan mencapai 63%, menunjukkan perlunya perbaikan pada siklus berikutnya. Menariknya, penggunaan alat bantu pengajaran sederhana dan media konkret secara positif memengaruhi proses pembelajaran, menghasilkan skor rata-rata sebesar 84,05 dengan tingkat kecakapan sebesar 85% pada siklus kedua.

Dalam membandingkan hasil kami dengan penelitian sebelumnya, jelas bahwa temuan kami sejalan dengan tubuh penelitian yang sudah ada. Wajiani (2020), Jermias (2016), Unu Julaeni (2018), Febriana (2022), Bahar (2022), Ratnasari (2023), dan Ardiansyah (2023) secara konsisten menunjukkan efektivitas media konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika di berbagai populasi siswa. Penelitian ini lebih lanjut mendukung temuan-temuan tersebut, menekankan dampak positif penggunaan bahan konkret, sejalan dengan tren global dalam penelitian pendidikan.

Keberhasilan yang diamati pada siklus kedua dapat diatribusikan pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan eksekusi keseluruhan yang sistematis dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, yang menyoroti pentingnya perencanaan dan eksekusi yang terstruktur dengan baik untuk kesuksesan media konkret dalam pendidikan matematika (Wajiani, 2020; Ratnasari, 2023). Peningkatan mencolok dalam proses pembelajaran dan hasil menunjukkan bahwa alat bantu pengajaran sederhana dengan menggunakan media konkret dapat menjadi strategi berharga bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, mempromosikan kedua kebahagiaan dan pencapaian akademis.

Namun, perlu mendekati hasil ini dengan hati-hati, mempertimbangkan keterbatasan potensial seperti konteks spesifik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1



Gunungkidul dan kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut untuk menggeneralisasi temuan ini ke pengaturan pendidikan yang lebih luas. Selain itu, penelitian masa depan sebaiknya mengeksplorasi dampak berkelanjutan media konkret terhadap hasil pembelajaran jangka panjang dan retensi siswa.

Implikasi dari penelitian ini melampaui konteks langsung Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Pengaruh positif media konkret terhadap hasil pembelajaran matematika menunjukkan sebuah jalur yang menjanjikan bagi pendidik di seluruh dunia. Implementasi strategi semacam ini dapat berkontribusi pada tujuan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Pembuat kebijakan, pengembang kurikulum, dan pendidik dapat merujuk pada temuan ini untuk membentuk keputusan terkait praktik pembelajaran, menekankan integrasi media konkret dalam pedagogi matematika. Penelitian ini menegaskan pentingnya metode pengajaran inovatif dalam membentuk pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

## Simpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki peningkatan hasil belajar bangun ruang menggunakan media konkret pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Dalam merestatementen tujuan penelitian, penelitian kami bertujuan untuk menentukan peningkatan hasil belajar bangun ruang melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Temuan utama menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa adalah 79,6, dengan 16 siswa lulus ujian yang dilaksanakan dan 2 siswa tidak mencapai tingkat kecakapan. Namun, ketuntasan belajar secara keseluruhan yang dicapai adalah 63%, tidak mencapai ambang batas yang diharapkan yaitu >70%. Sebagai hasilnya, penggunaan alat peraga sederhana direncanakan dengan langkah-langkah khusus dalam proses pembelajaran yang akan diimplementasikan pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga media konkret dalam pembelajaran bangun ruang dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan alat peraga semacam ini sebagai strategi pembelajaran yang efektif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penting bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Temuan ini bersifat konteks-spesifik untuk Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul. Meskipun dampak positif media konkret terhadap pembelajaran bangun ruang terbukti, variasi mungkin terjadi di lingkungan pendidikan yang berbeda. Terakhir, penelitian ini memperkuat efektivitas penggunaan alat peraga media konkret dalam pembelajaran bangun ruang, menekankan potensinya sebagai strategi pedagogis yang dapat diterapkan secara global. Studi ini mendorong pendidik dan pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan metode pengajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan matematika dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

## Daftar Pustaka

- Ardiansyah, R., Lutfiana, R. F., & Suita, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Dengan Media Kongkret Materi Bangun Datar Kelas 1 A SDN Tlogomas 2. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 12041–12051. <https://doi.org/doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1821>
- Bahar, H. M., Amirul, I. S., & Sudadi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Interaktif Dan Benda Kongkret Pada Peserta Didik Kelas III SDN Keputran 06. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 123–130. <https://doi.org/doi.org/10.36654/educatif.v4i4.254>
- Febriana, F., Siwi, D. A., & Rahayu, C. P. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Benda Kongkret. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 17–23. <https://doi.org/oi.org/10.36654/educatif.v4i3.110>
- Hania, I., & Suteja. (2021). Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali dan Ibn Rusyd Serta Relevansinya di Abad 21. *Heutagogia: Journal of Islamic Education*, 1(2), 121–130. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/HJIE/article/view/4667>

- Jermias, O. (2016). Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Geometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Karanggondang. *Basic Education*, 5(6), 536–542.
- Maemunah, U. J., & Hasanah, S. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV di SDIT Kaifa Bogor. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 143–155.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1).
- Monica, A. (2020). Profil Guru Ideal dalam Perspektif Siswa Madrasah Aliyah. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 344–360. <https://doi.org/10.46963/ASATIZA.V1I3.168>
- Putri Cahyani, E., Dwi Wulandari, W., Eti Rohaeti, E., Yusnita Fitrianna, A., & Siliwangi, I. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dan Resiliensi Matematis Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Numeracy*, 5(1), 49–56. <https://doi.org/10.46244/NUMERACY.V5I1.309>
- Ratnasari, E., & Indarini, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make A Match Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 29–40. <https://doi.org/doi.org/10.21009/jpd.v14i01.36274>
- Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa Mts Plus Karangwangi. *Prisma*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.886>
- Wajiani, W. (2020). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 020 Kemang Manis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 399–406.