

Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Sidokare 3

Rizki Amalia Putri¹, Fajar Nur Yasin², Sri Hariyani³, Ida Budi Handayani⁴

FKIP, PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo¹, rizkiamaliaputri234@gmail.com¹

FKIP, PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo², fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id²

SDN Sidokare 3, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo³, srihariyani13@admin.sd.belajar.id³

SDN Sidokare 3, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo⁴, idahandayani34@guru.sd.belajar.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidokare 3 Sidoarjo dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), dengan memanfaatkan papan pintar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa, yaitu 15 laki-laki dan 13 perempuan. Data diperoleh melalui pengamatan terhadap aktivitas baik guru maupun siswa, serta lewat tes yang mengukur hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar. Pada Siklus I, aktivitas guru tercatat mencapai 83,3%, sementara aktivitas siswa 81%, dan hasil belajar 57,1%. Setelah perbaikan diterapkan pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 96,4%, aktivitas siswa menjadi 93%, dan hasil belajar mencapai 89,3%. Hasil ini menandakan bahwa penggunaan papan pintar dapat memperbaiki kualitas pengajaran dan hasil belajar matematika, terutama dalam bidang KPK dan FPB. Dengan demikian, papan pintar terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan interaktif, yang mampu meningkatkan motivasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Papan Pintar, Hasil belajar, Matematika, KPK dan FPB, Penelitian Tindakan Kelas*

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sidokare 3 Sidoarjo in mathematics, particularly in the material on the least common multiple (LCM) and greatest common factor (GCF), by utilizing smart boards. The method used was Classroom Action Research (PAR), which was carried out in two cycles, each covering the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study consisted of 28 students, namely 15 boys and 13 girls. Data were obtained through observation of both teacher and student activities, as well as through tests that measured learning outcomes. The findings showed a significant increase in teacher activity, student participation, and learning outcomes. In Cycle I, teacher activity reached 83.3%, while student activity

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish
by : Sindoro



This work is licensed under
a Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License

reached 81%, and learning outcomes reached 57.1%. After improvements were implemented in Cycle II, teacher activity increased to 96.4%, student activity to 93%, and learning outcomes to 89.3%. These results indicate that the use of smart boards can improve the quality of teaching and learning outcomes in mathematics, especially in the areas of GCF and LCM. Thus, smart boards have been proven to be an effective and interactive learning medium that can increase student motivation at the elementary school level.

Keywords: *Smart Board Media, Learning Outcomes, Mathematics, GCF and LCM, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses sistematis untuk mengembangkan kualitas manusia, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga individu mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, serta bagi bangsa dan negara (Fauzia, 2018). Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengasah kemampuan berpikir, mengelola emosi, dan berinteraksi sosial dengan lingkungan secara seimbang. Pandangan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Mawardi, 2018). Oleh sebab itu, di harapkan pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah dan berpusat pada guru melainkan menjadi proses yang lebih dinamis dimana siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi konsep, melakukan eksperimen dan menemukan solusi sendiri (Gumilar, 2025).

Matematika adalah ilmu yang bersifat universal dan menjadi landasan bagi kemajuan teknologi modern, berperan signifikan dalam beragam bidang ilmu, serta berfungsi mendorong pengembangan kemampuan berpikir manusia (Aledya, 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, Pembelajaran matematika diberikan kepada seluruh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar sebagai bekal untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta keterampilan bekerja sama (Ginangjar, 2019). Matematika membantu siswa memahami pola, hubungan, serta struktur yang menjadi dasar dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan. Salah satu pokok bahasan yang dipelajari di jenjang sekolah dasar adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Materi ini sering kali menjadi tantangan bagi siswa, karena siswa perlu memahami konsep yang abstrak (Crismono et al., 2025). Jika dalam penyajiannya hanya dilakukan melalui metode ceramah tanpa dukungan media konkret, siswa cenderung kesulitan memahami konsep dan hanya menghafal prosedur.

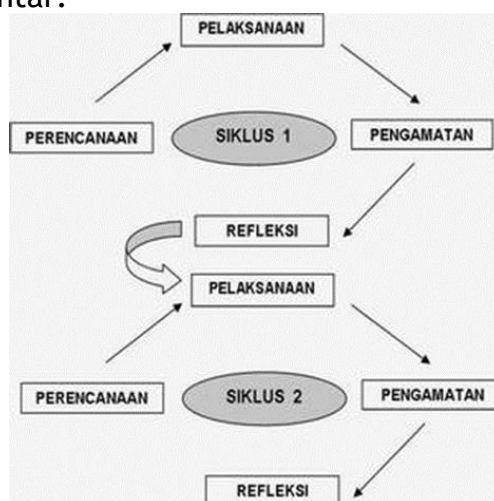
Hasil observasi awal di kelas V SDN Sidokare 3 menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Guru umumnya hanya menggunakan papan tulis dan buku teks, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan sulit memahami makna konsep bilangan. Padahal, pada tahap perkembangan operasional konkret, anak sebenarnya telah mencapai kemampuan berpikir operasional yang ditandai dengan penggunaan logika yang bertumpu pada manipulasi fisik terhadap objek-objek. Pada fase ini, anak memanfaatkan operasi konkret untuk memahami berbagai hubungan berdasarkan pengalaman nyata yang pernah mereka alami (Saputra, 2024).

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. menurut (Argaruri et al., 2023) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada peserta didik, yang mampu merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu media konkret. Media konkret adalah media yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam situasi nyata (Saputro et al., 2021). Dengan berinteraksi secara langsung dengan media konkret, siswa mampu mengembangkan pemahaman yang lebih intuitif dan mendalam terhadap konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak (Wathoni, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah papan pintar, yaitu media visual konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara bilangan melalui kegiatan praktik secara langsung. Penggunaan papan pintar memungkinkan siswa belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "*Penggunaan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Sidokare 3.*" Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media papan pintar dalam pembelajaran matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan guru dapat memperoleh alternatif media pembelajaran yang efektif, kreatif, serta mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam belajar matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR), yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara peneliti, guru kelas, serta rekan sejawat. Kegiatan penelitian berlangsung dalam dua siklus, dan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi KPK dan FPB melalui pemanfaatan media papan pintar.



Gambar 1. Siklus PTK.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sidokare 3 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian tindakan kelas, setiap siklus menggambarkan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk melakukan setiap tindakan, yang diulang sampai serangkaian tindakan selesai. Subjek utama dalam penelitian siswa kelas 5b SDN Sidoakre 3 dengan sejumlah siswa kelas 5b sejumlah 28 siswa diantaranya 15 siswa laki-laki dan 13 siswa

perempuan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) penelitian di SDN Sidokare 3 adalah 75.

Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan pintar, yaitu media visual konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara bilangan melalui kegiatan praktik secara langsung. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas V pada semester ganjil. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, serta tes tertulis guna mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Penelitian dilaksanakan secara bertahap dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum memulai siklus pertama, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh sebab itu, peneliti merancang tindakan dengan memanfaatkan media papan pintar dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat ajar seperti Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), media papan pintar, serta instrumen penilaian. Selain itu, lembar observasi juga dipersiapkan untuk memantau keterlibatan guru dan siswa sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, media papan pintar diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi KPK dan FPB di kelas V. Proses ini berlangsung selama dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan dengan durasi 2×35 menit. Selama pembelajaran berlangsung, guru kelas bersama rekan sejawat melakukan observasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa secara sistematis.

Tahap observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan guru saat menyampaikan materi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, peneliti juga melakukan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan tindakan (pre-test) dan setelah masing-masing siklus (post-test).

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data dikumpulkan, melibatkan peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat. Pada tahap ini, hasil pelaksanaan tindakan dianalisis untuk mengetahui efektivitasnya serta menentukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Apabila indikator yang telah ditetapkan belum tercapai, maka tindakan akan disempurnakan dan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes tertulis. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB sebelum dan sesudah tindakan diberikan.

Variabel utama yang diteliti adalah hasil belajar matematika siswa. Hasil Belajar dapat dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai Kriteria ketercapaian tujuan belajar (KKTP) yaitu ≥ 75 . Sementara itu, aktivitas guru dan siswa dinilai untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan kategori: sangat baik ($\geq 80\%$), baik (60-79%), cukup (40-59%), kurang (21-39%), dan sangat kurang ($< 20\%$).

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

[Sudjiono dalam (Tarigan, 2023)]

Keterangan:

P adalah persentase keterlaksanaan aktivitas, F adalah frekuensi kejadian yang diamati, dan N adalah jumlah item yang diamati. Sedangkan data hasil belajar belajar siswa dihitung dengan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\% \quad [\text{Aqib dalam (Nurjannah \& Khatimah, 2022)}]$$

Ketuntasan belajar klasikal siswa di hitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \quad [\text{Aqib dalam (Nurjannah \& Khatimah, 2022)}]$$

Keterangan:

P adalah presentase ketuntasan hasil belajar, $\sum \text{siswa yang tuntas}$ jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 , dan $\sum \text{siswa}$ adalah jumlah siswa.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi tiga indikator utama, yaitu: (1) tingkat keterlaksanaan aktivitas guru mencapai minimal 80%, yang masuk kategori sangat baik; (2) tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran minimal 80%, juga termasuk kategori sangat baik; dan (3) nilai klasikal siswa yang tuntas mencapai minimal 80%.

Melalui tahapan-tahapan sistematis dan indikator yang telah ditetapkan tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi KPK dan FPB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas V di SDN Sidokare 3 Sidoarjo dalam materi KPK dan FPB dengan memanfaatkan papan pintar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh mencakup aktivitas guru selama proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta kemajuan dalam hasil belajar siswa.

Sebelum melaksanakan tahapan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal untuk mengenali masalah yang terjadi di kelas. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah, hal ini terlihat dari ketidakmampuan mereka memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari temuan tersebut, hanya 39,3% siswa yang berhasil mencapai skor KKTP minimal yang ditetapkan, yaitu 75. Karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Pada siklus pertama, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPM, media papan pintar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penilaian. Media papan pintar dimanfaatkan sebagai alat visual untuk merangsang daya berpikir siswa sehingga dapat memudahkan mereka dalam memahami konsep KPK dan FPB. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2025 dengan durasi 2×35 menit.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru mencapai 83,3% yang masuk dalam kategori sangat baik. Guru mampu mempersiapkan media pembelajaran, memandu diskusi, memberikan umpan balik, serta menjalankan pembelajaran sesuai perencanaan. Namun, masih ditemukan kendala seperti kurangnya pemanfaatan digital, penempatan media papan pintar yang kurang strategis, serta kurangnya interaksi guru dengan siswa selama pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tergolong sangat baik dengan persentase 81%. Para siswa aktif dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menyelesaikan tugas. Meskipun begitu, beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, seperti fokus terhadap

penjelasan guru yang baru mencapai 77%, serta sikap menghargai pendapat teman yang masih berada di angka 72%.

Hasil evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 57,1%, atau hanya 16 dari 28 siswa yang memenuhi KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sehingga perbaikan dilakukan pada siklus kedua.

Pada siklus II, peneliti melakukan sejumlah perbaikan, di antaranya penggunaan digital dalam proses pembelajaran dan penempatan media papan pintar di tempelkan pada papan tulis. Pengelolaan kelas juga ditingkatkan, serta guru memperbaiki cara penyampaian materi dan meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Siklus kedua dilaksanakan pada 28 oktober 2025. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas guru, dengan capaian 96,4% di seluruh aspek yang diamati. Guru berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, memanfaatkan digital secara maksimal, serta pemanfaatan dan penempatan media pembelajaran yang lebih maksimal dan sesuai.

Partisipasi siswa juga meningkat hingga mencapai 93%. Mereka tampak lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Kemampuan bekerja sama, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta membuat kesimpulan meningkat, bahkan aspek keberanian menyampaikan ide dan kemampuan menyimpulkan hasil diskusi mencapai 100%.

Hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal melonjak hingga mencapai 89,3%, dengan 25 dari 28 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil ini memberikan bukti bahwa penggunaan media papan pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media papan pintar berkontribusi besar terhadap peningkatan aktivitas guru, keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB. Seluruh tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% untuk keterlaksanaan aktivitas guru, keaktifan siswa, dan tingkat ketuntasan belajar, telah tercapai dengan baik pada pelaksanaan siklus kedua.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas 5 di SDN Sidokare 3 dalam pelajaran matematika materi KPK dan FPB. Penggunaan papan pintar ini menjadikan proses belajar lebih interaktif, menarik, dan fokus pada siswa. Kegiatan guru meningkat dari 83,3% pada siklus I menjadi 96,4% pada siklus II, sedangkan keterlibatan siswa juga bertambah dari 81% menjadi 93%. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari angka 57,1% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa papan pintar efektif membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dan memperbaiki partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Papan pintar ini bisa menjadi solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan mutu pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0-7.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189-201.
- Crismono, P. C., Triana, V., & Pitasari, M. A. R. (2025). Pengaruh Media Papan Hitung FPB dan

- KPK Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa di MI Al-Azhar Ajung Jember. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(01), 11-18.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary*, 7(1), 40-47.
- Ginancar, A. Y. (2019). Pentingnya penguasaan konsep matematika dalam pemecahan masalah matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121-129.
- Gumilar, N. (2025). *Pembelajaran Eksploratif*. PT KIMHSAFI ALUNG CIPTA.
- Mawardi, M. S. (2018). Konstruktivisme: Sebuah Analisis Perspektif Pembelajaran. *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.33394/jtni.v2i2.735>
- Nurjannah, N., & Khatimah, H. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa melalui model pembelajaran example dan non example pada siswa SMA. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 36-41.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan berpikir matematis pada anak usia sekolah dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(2), 53-64.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan alat peraga benda konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
- Tarigan, F. N. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Dengan Menggunakan Media Kantong Bilangan Pada Siswa Kelas Id Sd St. Yosef Sidikalang Semester Ii Tahun Pelajaran 2021/2022. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 108-115.
- Wathoni, N. (2024). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Konsep Matematika Abstrak. *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika (JIIM)*, 2(4), 101-105.