

Pengaruh Media CAMAT (Cangkir Matematika) terhadap Kemampuan Hitung Penjumlahan Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Josi Anggi Pratiwi¹, Heru Purnomo², Wahyu Kurniawati³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia.

josianggi@gmail.com¹, herupurnomo809@gmail.com², wahyunian@yahoo.co.id³

Abstrak.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah guna mengetahui pengaruh media CAMAT (cangkir matematika) terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas I sekolah dasar dengan jumlah 7 anak. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan teknik wawancara dan tes dalam bentuk soal isian singkat. Hasil belajar siswa yang telah diperoleh memperlihatkan adanya peningkatan yang dibuktikan dengan perolehan rerata nilai tes akhir (setelah perlakuan media CAMAT) yaitu 81,43 lebih besar daripada rerata nilai tes awal (sebelum perlakuan media CAMAT) yakni 58,57. Hal tersebut juga didukung dengan hasil analisis data yang dilakukan dengan uji *t* menghasilkan perolehan nilai $t_{hitung} = 6,358 > t_{tabel} = 2,447$ yang dapat diartikan bahwa media CAMAT (cangkir matematika) memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Cangkir Matematika, Kemampuan Hitung Penjumlahan

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi tulang punggung bagi kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dirancang dan dilakukan secara sadar dan terencana untuk membentuk perilaku yang sesuai (Jusmawati dalam Doni, et al., 2022). Pendidikan adalah usaha mempersiapkan dan menyediakan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan bagi generasi muda dalam menemukan titik terang suatu masalah yang berlangsung sejak lahir hingga akhir hidupnya (Hurul'in, 2021). Dapat dipastikan bahwa pendidikan merupakan upaya dalam mewujudkan pengetahuan dan keterampilan yang dilaksanakan secara sadar dan sistematis untuk membentuk tingkah laku yang sesuai dalam menjalani kehidupan. Melalui pendidikan, manusia dapat

meningkatkan martabat serta mutu kehidupannya. Pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap mutu kehidupan menjadikan mutu pendidikan harus diperhatikan.

Pembelajaran merupakan kegiatan inti dari pendidikan yang dilaksanakan sebagai sarana interaksi dan transfer informasi antara informan dan penerima informasi dalam pendidikan. Interaksi yang baik akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai informan dalam proses pembelajaran merupakan pemantik dari mutu pendidikan. Sebab untuk menciptakan manusia-manusia yang pada akhirnya menjadi generasi penerus bangsa, guru secara langsung mengoptimalkan kemampuan siswa dalam proses pendidikan. Seyogyanya, pembelajaran tidak hanya pada pemahaman konsep saja melainkan juga dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk terlibat aktif pada saat pembelajaran sehingga dapat memperoleh manfaat jangka panjang. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya terfokuskan pada siswa. Keberhasilan pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh faktor guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan selaras dengan materi yang akan dibelajarkan. Oleh karena hal tersebut, untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki dan memahami berbagai keterampilan dalam mengajar.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dimulai pada jenjang sekolah dasar yang di dalamnya siswa diperkenalkan berbagai pengetahuan dasar, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Untuk itu pendidikan dalam jenjang sekolah dasar sangat fundamental bagi perkembangan pengetahuan siswa, karena untuk dapat melanjutkan pendidikan selanjutnya harus menguasai semua dasar-dasar ilmu yang telah disebutkan. Menurut Piaget, usia anak sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif pada tahap ketiga yakni masa konkret operasional, yang pada masa ini anak dapat melaksanakan tugas konkret, akan tetapi belum dapat berpikir abstrak (Narayani, 2019). Ruang lingkup pembelajaran matematika adalah cakupan materi yang bersifat abstrak (Luthfia Nilam Dewanti & Heru Purnomo, 2022). Untuk menghubungkan pengetahuan matematika yang abstrak dengan kemampuan berpikir konkret siswa guru harus pandai-pandai dalam menentukan strategi pembelajaran agar target pembelajaran terpenuhi. Guru dapat menerapkan salah satu strategi pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media dalam

pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran merupakan peranti yang berperan sebagai perantara dalam penyampaian informasi (Eri Dwi Aryanto & Wahyu Kurniawati, 2021). Riyanti (2020) menuliskan media dalam pembelajaran ialah alat yang dapat mempermudah aktivitas pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Moto (2019) menjelaskan arti dari media pembelajaran ialah segala hal yang dapat dimanfaatkan, baik benda maupun lingkungan sekitar, untuk membantu dalam kegiatan belajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh guru selama proses pembelajaran untuk membantu menyalurkan materi pembelajaran dan sebagai penghubung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, berguna untuk memperjelas materi agar tidak sekadar kata-kata atau lisan, mengatasi keterbatasan, memberi stimulasi agar tidak terjadi perbedaan pemahaman, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan efisien (Arifannisa, et al., 2023). Media pembelajaran dapat pula dikatakan sebagai apa pun yang dapat dimanfaatkan guna menyalurkan pesan pembelajaran serta menstimulasi akal, rasa, atensi, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya kesengajaan, terarah, dan terkendali dalam proses pembelajaran (Fransisca, et al., 2019).

Media pembelajaran adalah hal apa saja yang dapat menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam memudahkan guru menyampaikan dan memahamkan pesan atau materi kepada siswa serta sarana pemberi stimulasi dan motivasi siswa, sehingga tujuan yang diharapkan tercapai dapat terpenuhi. Ketika memilih media pembelajaran sangat penting untuk memperhatikan kriteria dalam menentukan media pembelajaran agar media yang digunakan dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, di antaranya (1) tujuan penggunaan media, yang merujuk pada tujuan pembelajaran meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, (2) sasaran pengguna media, dengan memperhatikan karakteristik siswa, (3) karakteristik media, dengan mencari tahu kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang akan digunakan, (4) waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan media pembelajaran, (5) biaya, dikarenakan media

pembelajaran yang mahal belum tentu efektif untuk digunakan, dan (6) ketersediaan, kemudahan memperoleh dan menerapkan media pembelajaran.

Dasar dari pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung. Romlah (Himmah, et al., 2021) mengungkapkan pengertian kemampuan hitung adalah cara memahami matematika mengenai sifat dan relasi bilangan-bilangan asli serta dengan perhitungan utamanya berkenaan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pang dan Ling (Wibowo, 2021) menyatakan bahwa kemampuan hitung merupakan kegiatan yang berkenaan dengan penjumlahan, pengurangan, pengenalan simbol-simbol angka yang selalu ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan hitung adalah cara siswa dapat mengoperasikan bilangan dengan keterampilan aljabar (Puspitasari, et al., 2021). Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan, kemampuan hitung merupakan pemahaman dalam mengoperasikan bilangan atau angka-angka dalam operasi hitung yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Angka-angka yang telah disebutkan bersifat tak hingga yang tidak dapat dikuasai keseluruhannya hanya dengan tangan kosong saja. Perlu adanya suatu alat atau media untuk membantu menguasai kemampuan hitung. Kenyataan di lapangan, pembelajaran di sekolah tidak sedikit yang masih melakukan pembelajaran konvensional tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana seharusnya. Karenanya, perlu untuk menerapkan media dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang memuaskan.

Berdasarkan kegiatan tanya jawab yang dilakukan peneliti dengan seorang guru diketahui bahwa ketika pembelajaran matematika kelas I masih terdapat siswa yang kesulitan melakukan operasi hitung penjumlahan. Siswa mengalami kesulitan ketika melakukan penjumlahan dengan angka lebih dari 10. Ketika melakukan penghitungan, siswa hanya berbantuan jari-jari tangannya tanpa adanya alat bantu. Kondisi tersebut selaras dengan penelitian oleh Alif Rizkiana (2020) yang menemukan fakta di lapangan berkenaan dengan hasil pembelajaran siswa kelas I sekolah dasar pada mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan tampak kurang optimal. Hal tersebut juga diperkuat dengan jurnal yang ditulis oleh Dibvya Afifah dan Firosalia Kristin (2023)

dituliskan bahwa siswa kelas I masih kesulitan dalam memahami materi penjumlahan secara abstrak.

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan dan dipaparkan, peneliti tergerak untuk meneliti penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika. Media konkret merupakan media dari benda asli dan dikenal luas oleh siswa serta tidak sulit untuk ditemukan (Putra, et al., 2020). Media konkret adalah benda asli atau yang menyerupai benda asli yang digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Kurniawati, et al., 2021). Media konkret ialah media nyata yang dapat dilihat, didengar, dan didatangkan di ruang kelas selama proses pembelajaran (Setyawan, 2020). Simpulannya, media konkret adalah media asli atau tiruan yang dapat dilihat, disentuh, diraba, dan dioperasikan secara langsung oleh siswa dan berguna saat guru melakukan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat menjadi dorongan terwujudnya proses belajar yang bermakna. Segala hal dalam wujud yang konkret akan memudahkan siswa memahami suatu permasalahan matematika (Primasari, et al., 2021).

Media konkret yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media CAMAT (cangkir matematika). Media ini terdiri dari dua buah cangkir dan sejumlah stik yang dihias sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa. Media CAMAT ini akan digunakan di kelas I sekolah dasar pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan. Operasi hitung penjumlahan menjadi dasar penghitungan matematika lainnya. Jika dasarnya saja tidak bisa dikuasai, maka selanjutnya akan sulit memahami. Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan dan mengkaji data mengenai pengaruh media CAMAT terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian dengan metode eksperimen merupakan penelitian kuantitatif yang diterapkan untuk mendapati pengaruh variabel bebas (independen/perlakuan) pada variabel terikat (dependen/hasil) dalam situasi yang dapat dikendalikan (Sugiyono,

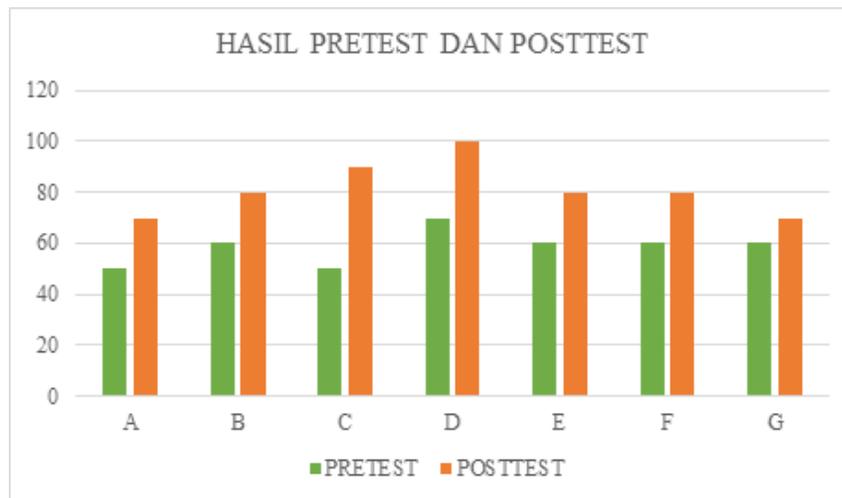
2019: 127). Desain penelitian eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini ialah *One Group Pretest-Posttest* yang terdapat dalam *Pre-Experimental Designs*.

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada sebuah kelompok pembelajaran dalam bentuk pemanfaatan media konkret. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas I sekolah dasar sebanyak 7 anak.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik wawancara dan instrumen tes. Bentuk instrumen tes yang digunakan berupa soal isian singkat dengan jumlah 10 butir soal. Soal tersebut dikerjakan dua kali, yaitu pada saat sebelum penggunaan media (tes akhir) dan sesudah penggunaan media (tes awal). Data yang terkumpul selanjutnya dibandingkan. Apabila nilai tes akhir yang diperoleh memiliki rerata lebih besar dibandingkan dengan rerata nilai tes awal, maka penggunaan media berpengaruh positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah terlaksana menghasilkan data berupa hasil tes awal dan hasil tes akhir. Data hasil tes awal diperlukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum adanya perlakuan media CAMAT. Sementara data hasil tes akhir diperlukan guna mengetahui pemahaman siswa setelah diberlakukannya media CAMAT. Hasil tes awal dan tes akhir digambarkan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Siswa

Data yang telah diperoleh tersebut selanjutnya diuji kenormalan distribusinya. Uji normalitas data hasil tes awal dan tes akhir didapatkan dengan melakukan uji *Liliefors*.

Data dikatakan berdistribusi normal ketika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil perolehan uji normalitas pada data hasil tes awal dan tes akhir ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Tes awal dan Tes akhir

	N	\bar{X}	S	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Tes awal	7	58,57	6,901	0,275	0,300	Berdistribusi Normal
Tes akhir	7	81,43	10,690	0,267	0,300	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa data hasil tes awal dari keseluruhan siswa yakni 7 anak, didapatkan rerata sebesar 58,57 dan simpangan baku sebesar 6,901. Kemudian, data hasil tes awal memiliki nilai L_{hitung} sebesar 0,275, sedangkan nilai L_{tabel} sebesar 0,300. Jika dibandingkan, hasil yang telah diperoleh tersebut sesuai dengan kriteria keputusan uji, yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dapat diambil kesimpulan bahwa data hasil tes awal berdistribusi normal.

Selanjutnya pada data hasil tes akhir dari 7 siswa, didapatkan nilai rerata sebesar 81,43 dan simpangan baku sebesar 10,690. Diperoleh nilai L_{hitung} pada data hasil tes akhir sebesar 0,267. Sementara nilai L_{tabel} adalah 0,300. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa $L_{hitung} = 0,267 < L_{tabel} = 0,300$. Kesimpulan dari perolehan tersebut adalah data hasil tes akhir berdistribusi normal. Simpulan dari perolehan analisis dua data tersebut adalah data hasil tes awal dan tes akhir berdistribusi normal.

Langkah berikutnya setelah mengetahui kedua data hasil tes tersebut berdistribusi normal adalah melakukan uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Tujuan dilakukannya uji t yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau tidak pada tingkat keberhasilan pembelajaran matematika materi penjumlahan yang menerapkan media CAMAT dengan yang tidak menerapkan media CAMAT, sehingga dapat diketahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media CAMAT terhadap kemampuan hitung penjumlahan. Keputusan uji t diambil berdasarkan kriteria, yaitu apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Hasil yang didapatkan setelah dilakukan uji t terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji t Data Hasil Tes awal dan Tes akhir

	N	\bar{X}	S	t hitung	t tabel	Keterangan
Tes awal Tes akhir	7	22,857	9,512	6,358	2,447	H ₀ ditolak

Berdasarkan tabel 2, didapatkan nilai rerata uji t hasil tes awal dan tes akhir dari 7 siswa sebesar 22,857 dan simpangan baku sebesar 9,512. Data hasil tes awal dan tes akhir memiliki nilai t hitung sebesar 6,358. Sementara nilai t tabel sebesar 2,447. Ini menandakan bahwa t hitung = 6,358 > t tabel = 2,447 yang artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Berdasarkan perolehan tersebut dapat membuktikan adanya pengaruh media CAMAT terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

Media CAMAT pada penelitian ini merupakan media pembelajaran berupa dua buah cangkir dan sejumlah stik yang dibuat dan dihias sedemikian rupa agar siswa tertarik dan terbantu dalam kegiatan belajar matematika terkhusus pada materi penjumlahan. Hasil penelitian ini yang membuktikan pengaruh penggunaan media CAMAT dalam pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan berjalan dengan baik. Dibuktikan dari rerata pada nilai tes awal atau sebelum adanya perlakuan media CAMAT yaitu sebesar 58,57 dan setelah diberikan perlakuan media CAMAT atau pada nilai tes akhir nilai rerata meningkat menjadi 81,43.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maria Andriana Silvana Killi, Lukas Bera dan Marianus Yufrinalis dengan judul “Pelaksanaan Lesson Study Menggunakan Metode PBL Berbantuan Media Gelas Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Siswa Kelas I SDN Wegoknatar” terlihat adanya perubahan peningkatan hasil belajar matematika. Nilai rerata pada saat observasi sebesar 40, kemudian meningkat menjadi 50 pada siklus I dan selanjutnya mengalami peningkatan sebesar 80 pada siklus II. Singkatnya, penerapan media pembelajaran gelas pintar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas I SDN Wegoknatar dalam melakukan operasi hitung penjumlahan.

Jadi, dari paparan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta hasil penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran

berupa gelas atau cangkir, dapat disimpulkan bahwa media gelas atau cangkir memberikan pengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media CAMAT (cangkir matematika) terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar dapat dikatakan bahwa kemampuan hitung penjumlahan siswa setelah menggunakan media CAMAT lebih baik dibandingkan dengan kemampuan hitung penjumlahan siswa sebelum menggunakan media CAMAT. Dibuktikan dengan perolehan rerata nilai tes akhir yaitu 81,43 lebih besar daripada rerata nilai tes awal sebesar 58,57. Didukung pula dengan perolehan uji t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,358 dan t_{tabel} adalah 2,447. Dikarenakan $t_{hitung} = 6,358 > t_{tabel} = 2,447$ yang artinya H_0 ditolak. Maka dari hasil yang telah dipaparkan di atas dapat dipastikan bahwa media CAMAT berpengaruh terhadap kemampuan hitung penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan dengan Media Manipulatif pada Kelas 1 Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1537-1548. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.4854>
- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aryanto, E. D., & Kurniawati, W. (2021). Pengembangan Media Papan SITAYA (Papan Sistem Tata Surya) dalam Kurikulum 2013. *JURNAL PGSD INDONESIA*, 7(1), 59-62.
- Dewanti, L. N., & Purnomo, H. (2022). Analisis Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi Pembelajaran. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 78-87.
- Doni, S., Jusmawati, Nugraha, A. A., & Cayati. (2023). Pengaruh Media Big Book terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa Kelas II UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 224-236. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24124>
- Fransisca, M., Yunus, Y., Sutiasih, A. D., & Saputri, R. P. (2019). Practicality of E-Learning as Learning Media in Digital Simulation Subjects at Vocational School in Padang. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012077>

- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57-68. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.270>
- Hurul'in. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model STAD Masa Covid-19 pada Siswa SDN 1 Mamben Daya Kecamatan Wanasaba Tahun Pelajaran 2020-2021. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(3), 226-233. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i3.890>
- Killi, M. A. S., Bera, L., & Yufrinalis, M. (2023). Pelaksanaan Lesson Study Menggunakan Metode PBL Berbantuan Media Gelas Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Siswa Kelas I SDN Wegoknatar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3647-3652. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.23005>
- Kurniawati, I., Purwati, P., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 30-41. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The Effectiveness of Learning Media Used During Online Learning. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 9(2), 81-92. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Boga/index>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220-229. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (RME) pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888-1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>
- Puspitasari, F. H., Ediyanto, Efendi, M., & Sunandar, A. (2021). Improving Reading and Calculation Ability through Audio Visuals Media in Indonesian Elementary School Student with Slow Learner: A Literature Study. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 8(2), 481-486. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2021.008.02.14>
- Putra, A. K., Jampel, I. N., & Japa, I. G. N. (2020). Improving Science Learning Outcomes through Two Stay Two Stray Assisted by Concrete Media. *Journal of Education Technology*, 4(3), 235-243. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.26219>
- Riyanti, F. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1024-1029. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55671>
- Rizkiana, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan dengan Media Konkret pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Bantarkawung 03. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 556-561. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.54359>

- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkrit. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, H. (2021). Improving Simple Calculation Ability in Student with Intellectual Disabilities Using the Guess Game. *JASSI ANAKKU*, 21(1), 41-50. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/index>