

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

MEDIA PEMBELAJARAN “JAPRIAN” JARI PINTAR PERKALIAN BILANGAN ASLI KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Amalia Olvy Apriliani¹⁾, Kartinah²⁾ Husni Wakhyudin³⁾

DOI : 10.26877/literasi.v5i1.22283

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih visual dan interaktif dan meningkatkan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton dengan menggunakan media pembelajaran konkret di SD Muhammadiyah 17 Semarang. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian yaitu, menghasilkan produk media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian Bilangan Asli pada siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. Untuk menguji media tersebut membutuhkan validasi dari ahli media dan ahli materi, hasil dari validasi media memperoleh persentase 93,75% sedangkan hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase 100%. Kemudian untuk menguji keberterimaan media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dengan melihat hasil angket tanggapan siswa dan tanggapan guru, angket tanggapan siswa memperoleh persentase sebanyak 85,7% dan angket tanggapan guru memperoleh persentase sebanyak 100%. Sedangkan hasil implementasi media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dapat dilihat dari latihan soal yang sudah siswa kerjakan dengan menunjukkan hasil presentase sebesar 78,2% siswa dengan nilai 100 dan 34,2% siswa dengan nilai 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian layak, valid, dan dapat diterima baik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif guru dalam mengajar. Kesimpulannya produk media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian 6 sampai 9.

Kata Kunci: Media, JAPRIAN, Perkalian.

Abstract

This research aims to help students understand the concept of multiplication in a more visual and interactive way and improve interesting and non-monotonous learning by using concrete learning media at SD Muhammadiyah 17 Semarang. This type of research is research and development or Research and Development (R&D) with the stages of ADDIE development, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research are, producing a learning media product "JAPRIAN" Smart Finger Multiplication of Natural Numbers in grade 3 students of SD Muhammadiyah 17 Semarang. To test the media, the results of media validation obtained a percentage of 93.75% while the results of the validation of material experts obtained a percentage of 100%. Then to test the acceptance of the "JAPRIAN" Jari Pintar Multiplication media by looking at

the results of the student response questionnaire and the teacher's response, the student response questionnaire obtained a percentage of 85.7% and the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 100%. Meanwhile, the results of the implementation of the "JAPRIAN" Jari Pintar Multiplication learning media can be seen from the practice questions that students have done by showing the percentage results of 78.2% of students with a score of 100 and 34.2% of students with a score of 80. So it can be concluded that the "JAPRIAN" Jari Pintar Permultiplication media is feasible, valid, and acceptable to be used in learning in grade 3 of elementary school. Based on this research, the suggestion that can be conveyed is that this learning media can be used as one of the alternative learning media for teachers in teaching. In conclusion, the developed "JAPRIAN" Jari Smart Multiplication learning media product is included in the criteria that are very feasible to be used in the mathematics learning process of multiplication material 6 to 9.

Keywords: Media, JAPRIAN, Multiplication.

History Article

Received 5 Febuari 2025
Approved 13 Febuari 2025
Published 17 Maret 2025

How to Cite

Apriliani, Amalia Olvy. & Kartinah, Wakhyudin, Husni. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian Bilangan Asli Pada Siswa Kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 137-145



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.
E-mail: ¹ amaliaolvy@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan generasi penerus bangsa dalam konteks pendidikan dasar khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat universal. Matematika dapat berintegrasi dengan ilmu pengetahuan lainnya. Dengan mempelajari matematika siswa akan dapat mengembangkan pola pikirnya dan dapat memecahkan masalah yang ada di kehidupan nyata Cahyadi & Wakhyudin (2020), salah satu tujuan dari mata pelajaran matematika yaitu agar siswa dapat menguasai kecakapan hidup saat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi siswa sehari-hari. Saputri, Kartinah & Sukini (2024) matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dinilai cukup penting dan perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, dan kemampuan dalam bekerja sama.

Matematika memiliki manfaat penting pada kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaatnya yaitu pada kegiatan jual beli, di mana sebagian besar masyarakat melakukan kegiatan tersebut. Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu untuk mengenalkan siswa memahami suatu angka dan bilangan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika dianggap mata Pelajaran yang sulit untuk dipahami siswa Sekolah Dasar, khususnya materi perkalian.

Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik pada jenjang sekolah dasar adalah perkalian. Materi ini sangat penting karena merupakan prasyarat untuk mempelajari materi berhitung selanjutnya. Perkalian termasuk operasi hitung yang harus dikuasai setelah memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan. Membelajarkan materi perkalian diberikan secara berkala, sehingga kemampuan dasar berhitung sudah dikuasai siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar Hamdani (2011). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya media siswa dapat lebih bisa memahami dan mencerna materi yang diajarkan oleh guru dikelas. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk bisa menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Jenis media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk cepat memahami materi yaitu media pembelajaran berbentuk benda (konkret). Penggunaan media pada proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertantang, menarik, dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi.

Dalam upaya menggapai tujuan dari pembelajaran matematika terdapat berbagai permasalahan yang menimbulkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran menjadikan mutu pembelajaran matematika di Indonesia masih rendah. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika ialah asumsi dari sebagian besar siswa jika matematika merupakan pelajaran yang

sulit serta membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai matematika. Padahal jika siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berakibat pada rendahnya prestasi belajar matematika Ayu (2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi perkalian masih terkesan monoton, dikarenakan guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik saat mengajar, hal tersebut juga mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam menghitung perkalian. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian sebagai upaya peningkatan keterampilan menghitung siswa. Karena seperti yang diketahui bahwasanya perkembangan menghitung peserta didik di kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang masih kurang dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Metode jarimatika dapat mengasah otak kiri dan otak kanan dengan optimal disebabkan saat berhitung menggerakkan jari tangannya sambil berpikir. Peneliti berinisiatif mengubah metode jarimatika konvensional menjadi jarimatika modern sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Metode jarimatika dapat dijadikan sebagai media konkret untuk menyelesaikan masalah perkalian. Jari dan aritmatika jika disingkat menjadi jarimatika yang merupakan metode berhitung dengan menggunakan jari-jari tangan. Jarimatika dikembangkan sekitar tahun 2005 oleh Septi Peni Wulandari. Metode “JAPRIAN” atau jari perkalian pintar merupakan teknik berhitung perkalian dengan menggunakan jari-jari tangan Pembuatan media pembelajaran “JAPRIAN” ini agar siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru sehingga menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar perkalian 6 sampai 9 tanpa menghafal.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan memperhatikan kriteria-kriteria kelayakan yang meliputi kriteria kesesuaian materi, kriteria penyajian, respon siswa dan respon guru. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Media Pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian Bilangan Asli Kelas 3 Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tahapan pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 23-24 Juli 2024. Target penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. Sasaran penelitian ini adalah kelas 3 dengan jumlah siswa 23. Subjek penelitian dari penelitian ini adalah wali kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan menyiapkan instrumen berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. Observasi dilakukan secara langsung pada tanggal 15 Februari 2023 pada saat pembelajaran berlangsung di kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. Selanjutnya untuk pengisian angket validasi ahli media diberikan kepada validator ahli media, dan angket validasi materi

diberikan kepada validator ahli materi, untuk angket respon peserta didik diberikan setelah siswa melakukan kegiatan uji coba media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator ahli media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dan materi yang dipersiapkan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan, sedangkan data kuantitatif berdasarkan jumlah skor oleh ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa.

Metode deskriptif presentase merupakan cara yang digunakan peneliti yaitu menghitung hasil data dengan menggunakan rumus yang sudah ditentukan dan dihitung secara manual. Berikut ini rumus yang digunakan :

$$\text{Presentase nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan rumus di atas memudahkan peneliti untuk mengukur tingkat kevalidan dari media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian. Pengukuran tingkat kevalidan produk media mengacu pada kriteria dari hasil validasi sesuai oleh para ahli dengan tabel dibawah ini :

Tabel 1. Presentase Kriteria dari Hail Validasi

Presentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Tidak layak
0-20%	Sangat tidak layak

Selanjutnya analisis dari data angket yang sudah diisi oleh siswa dan guru yang mana dijadikan sebagai pengguna media pengembangan penelitian ini. Langkah selanjutnya yaitu menghitung hasil data dengan menggunakan rumus yang sudah ditentukan dan dihitung secara manual. Berikut ini rumus yang digunakan:

$$\text{Presentase nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menggunakan rumus di atas diharapkan dapat menghitung data yang diperoleh sehingga memudahkan peneliti untuk mengukur tingkat keberterimaan dari media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Desain media pembelajaran "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian

Prosedur penelitian pengembangan media "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian Bilangan Asli pada siswa kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang yang telah dilakukan peneliti mengacu pada metode *Research and Development* dengan tahapan pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan. Studi pendahuluan dilakukan di SD Muhammadiyah 17 Semarang yang bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi awal mengenai kondisi sekolah terkait kebutuhan media yang digunakan dalam pembelajaran. Informasi ini diperoleh dari hasil observasi dengan mengamati secara langsung pembelajaran matematika materi perkalian. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang secara langsung untuk mengetahui permasalahan yang muncul. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang lain. Kendala guru dalam pembelajaran matematika yaitu dikarenakan kurang lengkapnya media maupun alat peraga membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi khususnya materi perkalian. Kemudian untuk menganalisis keberterimaan media pembelajaran "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian peneliti memberikan angket respon siswa dan angket respon guru agar mengetahui berapa presentase keberterimaan media pembelajaran "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian.

Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran konkrit yang terbuat dari gabungan papan dan balok kayu berukuran 28 cm untuk tingginya dan 30 cm untuk lebarnya. Materi pokok dalam media pembelajaran ini ialah materi perkalian 6 sampai 9 dengan menggunakan jarimatika. Sebelum diujicobakan secara langsung, media "JAPRIAN" Jari Pintar Perkalian yang dikembangkan harus melalui tahap validasi baik dari validasi media maupun validasi materi. Uji validasi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang. Hasil validasi media oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 93,75% dan hasil validasi materi oleh ahli materi menghasilkan persentase sebesar 100%

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi

Validator	Presentase
Ahli Media	93,75%
Ahli Materi	100%

Media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian yang sudah melalui tahap validasi dan dinyatakan “Sangat Layak”, dapat digunakan untuk uji coba dalam pembelajaran kelas 3 pembelajaran materi perkalian 6 sampai 9. Uji coba media “JAPRIAN” dilaksanakan di SD Muhammadiyah 17 Semarang, salah satu Sekolah Dasar yang berada di daerah Kota Semarang, Jawa Tengah. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keberterimaan dan implementasi dari media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian. Keberterimaan media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian ditentukan melalui hasil angket respon pendidik dan angket respon peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. Uji coba keberterimaan media ini dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang. Hasil angket respon pendidik setelah penelitian dilaksanakan secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 100%, sehingga media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil dari angket peserta didik juga mendapatkan respon yang baik dengan hasil keseluruhan sebesar 85,7%.

Moto (2019) pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan dari bahan ajar. Hal tersebut selaras dengan penelitian pengembangan media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalianm, dimana dalam media tersebut peserta didik dapat mengamati media pembelajaran konkrit. Materi pada media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dikembangkan dalam bentuk kurikulum merdeka yang menyesuaikan kurikulum yang telah di terapkan di SD Muhammadiyah 17 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian pada materi perkalian 6 sampai 9 kelas 3 SD Muhammadiyah 17 Semarang dapat disimpulkan Media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian layak untuk digunakan sebagai media pendamping bahan ajar mata pelajaran matematika materi perkalian 6 sampai 9 materi kelas 3 Sekolah Dasar. Penggunaan media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dapat memberikan kemudahan pemahaman materi, keaktifan dalam proses belajar dan ketertarikan pada media pembelajaran. Kelayakan dan kevalidan media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian diperoleh melalui validasi media dan validasi materi. Penilaian validasi media dilakukan oleh 1 dosen ahli media dengan hasil persentase sebesar 93,75% dan penilaian validasi materi dilakukan

oleh 1 dosen ahli materi dengan hasil persentase sebesar 100%. Sehingga media pembelajaran “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada pembelajaran mata pelajaran matematika materi perkalian 6 sampai 9 kelas 3 Sekolah Dasar. Media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian pada tahap uji coba lapangan telah memperoleh nilai respon guru dengan mengisi angket respon guru yang diberikan kepada guru kelas 3 dengan perolehan persentase sebesar 100%, selain angket respon guru terdapat juga angket respon siswa dan diperoleh persentase sebanyak 85,7%. Sehingga media “JAPRIAN” Jari Pintar Perkalian dinyatakan valid, dan diterima untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika materi perkalian 6 sampai 9.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). *Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(3), 1611-1622.
- Bintoro, H. S. (2015). *Pembelajaran matematika sekolah dasar menggunakan metode jarimatika pada materi perkalian*.
- Cahyadi, F., & Wakhyudin, H. (2020). *Analisis kesulitan siswa kelas ii sekolah dasar dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika materi perkalian dan pembagian*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 5(2), 183-190.
- Falahudin, I. (2017). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Kedokteran
- Guntur, M., & Robyyani, L. (2021). *Penggunaan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Operasi Hitung Perkalian*. PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, 2(2), 56-63.
- Inayati, U. (2022, August). *Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI*. In ICIE: International Conference on Islamic Education (Vol. 2, pp. 293-304).
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). *Pengenalan konsep perkalian menggunakan media rak telur rainbow pada anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 512-519.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-model penelitian pengembangan (research and development)*. Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20-28.
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Putri, N. E. N., & Rahmawati, I. *PENGEMBANGAN MEDIA “JAPRIAN” JARI PINTAR PERKALIAN 6 SAMPAI 10 BERBASIS ANDROID BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Qurotu'Aini, L., & Marhaeni, N. H. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian pada Siswa SD*. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(1), 446-458.

- Saputri, R. D., Kartinah, K., & Sukini, S. (2024). *Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Perkalian Desimal Kelas V*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 12156-12166.
- Siagian, M. D. (2016). *Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika*. MES: Journal of Mathematics Education and Science, 2(1).
- Siagian, M. D. (2016). *Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika*. MES: Journal of Mathematics Education and Science, 2(1).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. Jurnal Ika, 11(1).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. Jurnal Ika, 11(1).
- Utami, R. P. (2017) *Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar*. Dharma Pendidikan, 12(2), 62-81.
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). *Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1), 34-40.