

PENGGUNAAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP NILAI TEMPAT DALAM PELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS II SD NEGERI 4 SENDANG ASIH TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Hanni Safitri Hidayah

Mahasiswa Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka

*Corresponding author's email: hannisafitri21@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: November 23 2025

Revised: November 25 2025

Approved: November 28 2025

Keywords:

keyword ; media konkret

keyword ; nilai tempat

keyword ; pemahaman konsep

keyword; matematika

keyword; siswa sekolah dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat pada siswa kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih melalui penggunaan media konkret. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dua pertemuan. Media konkret yang digunakan adalah stik es krim dan kancing warna. Subjek penelitian adalah 12 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 57,00 pada pra-siklus menjadi 68,00 pada siklus I dan 80,00 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 33,33% pada pra-siklus menjadi 58,33% pada siklus I dan mencapai 83,33% pada siklus II. Kesimpulannya, penggunaan media konkret terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat siswa, serta meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar mereka.

Kata kunci: media konkret, nilai tempat, pemahaman konsep, matematika, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to improve the understanding of place value concepts among second-grade students at SD Negeri 4 Sendang Asih through the use of concrete media. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each with two meetings. Concrete media used included ice cream sticks and colored buttons. The subjects were 12 students, comprising 6 boys and 6 girls. Data were collected through observation, tests, and interviews. The results showed an increase in students' average scores from

57.00 in the pre-cycle to 68.00 in the first cycle and 80.00 in the

second cycle. The percentage of students who met the minimum mastery criteria also increased from 33.33% in the pre-cycle to 58.33% in the first cycle and 83.33% in the second cycle. In conclusion, the use of concrete media proved effective in enhancing students' understanding of place value concepts, as well as boosting their active participation and learning motivation.

Keywords: concrete media, place value, concept understanding, mathematics, elementary school students

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Example: Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Dalam Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih Tahun Pelajaran 2024/2025 *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.55681/edubina.v4i1.xxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah dasar yang sangat penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan membentuk karakter dan kemampuan dasar siswa digital (Lubis, 2024). Matematika adalah pelajaran yang dipelajari sejak sekolah dasar. Ini sangat penting untuk mengembangkan pola pikir sistematis, logis, dan analitis siswa. Menurut (Syafdaningsih, 2020), matematika adalah suatu bidang ilmu yang mengajarkan penalaran untuk berpikir logis dan sistematis saat membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Matematika tidak hanya menjadi dasar untuk pelajaran lain, tetapi juga merupakan keterampilan hidup yang penting. Matematika tidak hanya menjadi dasar untuk pelajaran lain, tetapi juga merupakan keterampilan hidup yang penting. Matematika memang sering dianggap sulit oleh banyak peserta didik karena sifatnya yang abstrak dan menuntut kemampuan berpikir logis, sistematis, serta kritis. Matematika memegang peran krusial dalam berbagai aspek kehidupan. Matematika memberikan kontribusi positif untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam kegiatan sehari-hari (Yasmine, 2024; Pahru et al., 2023; Yulandari et al., 2024).

Menurut Multahada (2025), Matematika sangat penting dalam pendidikan Indonesia karena meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir logis. Matematika tidak hanya mengajarkan perhitungan angka, pelajaran juga mengajarkan siswa untuk menjadi lebih baik dalam analisis, penalaran, dan penyusunan argumen yang rasional. Ini harus ada dalam kurikulum pendidikan untuk membantu siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan kognitif tingkat tinggi. Diharapkan bahwa dengan memasukkan matematika ke dalam kurikulum secara menyeluruh dan kontekstual, siswa akan mampu mengaitkan konsep matematika dengan hal-hal yang terjadi setiap hari, yang akan meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Penguasaan matematika yang baik sejak kecil juga sangat penting bagi keberhasilan siswa dalam bidang ilmu lain seperti teknologi dan sains.

Pemahaman konsep ialah ketrampilan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran dengan terbentuknya pengetahuan secara mandiri dan mampu memaparkan kembali sesuai dengan pemahaman yang dimengerti beserta implikasinya. Pemahaman konsep ialah ketrampilan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran dengan terbentuknya pengetahuan secara mandiri dan mampu memaparkan kembali sesuai dengan pemahaman yang dimengerti beserta implikasinya (Azizah, 2024). pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami dan memahami konsep matematis (Lestari, 2015 ; Pahru et al., 2025). Oleh

karena itu, memahami konsep dasar matematika seperti nilai tempat bilangan sangat penting untuk mengajar anak-anak di usia sekolah dasar.

Ada banyak alasan mengapa orang tidak memahami pentingnya tempat dengan benar. Di antaranya adalah penggunaan pendekatan konvensional dalam pengajaran, seperti ceramah dan latihan soal tanpa media, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Metode ini seringkali hanya membuat siswa menghafal tanpa benar-benar memahami konsep dasar yang diajarkan. Siswa menjadi tidak tertarik dan kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung secara satu arah dan tidak melibatkan mereka secara aktif. Untuk membuat materi lebih mudah dipahami dan bermakna bagi siswa, diperlukan pendekatan yang lebih inventif yang melibatkan media pendidikan yang sesuai dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar.

Menurut (Mulyasari, 2023) Siswa diharapkan dapat memahami nilai tempat dua angka, seperti puluhan dan satuan, di kelas satu Sekolah Dasar. Mereka juga diharapkan dapat memahami nilai tempat tiga angka, seperti ratusan, puluhan, dan satuan, di kelas dua. Jika siswa tidak memahami dengan baik nilai tempat dua angka, mereka juga akan kesulitan memahami nilai tempat tiga angka. Sebaliknya, jika mereka tahu lambang bilangan, mereka akan kesulitan menuliskan lambang bilangan. Oleh karena itu, memahami konsep-konsep ini sejak dini sangat penting untuk pendidikan selanjutnya, tetapi masih ada siswa yang tidak memahami konsep dasar matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suprapto, 2020) yang menyatakan bahwa upaya seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan menggunakan pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya dikenal sebagai belajar.

Untuk membuat pembelajaran matematika abstrak menjadi lebih kuat dan melekat dalam ingatan siswa, proses pembelajaran harus mengubah materi abstrak menjadi materi yang lebih nyata dan melibatkan siswa secara aktif untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep matematika. Agar pembelajaran matematika menjadi lebih mudah bagi siswa, muatan harus dikaitkan dengan benda konkret. Salah satu cara untuk membuat konsep matematika menjadi nyata adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media konkret adalah komponen sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar siswa dan berisi materi pembelajaran yang dapat menarik minat dan aktivitas belajar siswa.

Media pembelajaran dapat menyebarkan pesan dengan berbagai cara, meningkatkan pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, mendorong mereka untuk membuat proses belajar sendiri untuk mencapai tujuan (Hamid, 2020). Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (Susilo, 2021).

Siswa usia dini, menurut teori perkembangan Piaget, masih berada di tahap operasional konkret, di mana mereka memahami ide dengan berinteraksi dengan situasi dunia nyata. Siswa mengalami kesulitan untuk membuat gambaran mental yang jelas tentang konsep yang diajarkan ketika guru menyampaikan pelajaran secara abstrak tanpa bantuan media yang tepat. Dengan data yang dapat mereka lihat, sentuh, dan manipulasi secara langsung, lebih mudah bagi mereka untuk memahaminya. Akibatnya, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa saat mengajar. Siswa belajar membuat hubungan antara konsep abstrak dan situasi dunia nyata dengan menggunakan benda-benda nyata atau alat peraga yang dapat dirasakan secara fisik. Ini meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep abstrak.

Karena banyaknya masalah pembelajaran matematika yang masih ada, seperti pemahaman yang buruk tentang konsep dan penurunan minat siswa dalam belajar, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk meningkatkan metode pembelajaran matematika. Chofifah (2024) menyatakan bahwa alat Pendidikan atau media pembelajaran

dapat berfungsi sebagai alat yang membantu siswa memahami materi, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan motivasi belajar. Menurutnya, belajar dapat menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan materi dan usia siswa. Selain itu, dengan menggunakan media konkret, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang membuat konsep abstrak dalam matematika menjadi lebih mudah dipahami dan dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai lebih dari sekadar alat bantu visual; itu juga berfungsi sebagai penghubung antara teori dan praktik dalam pembelajaran.

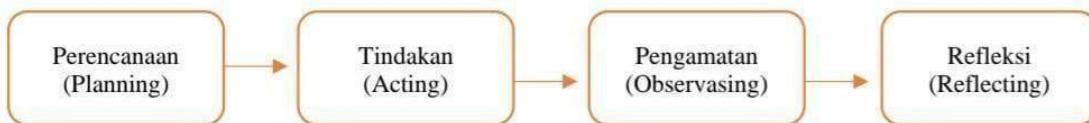
Media konkret mendorong proses belajar siswa dan meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mereka (Misyakah, 2022). Media konkret memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah memahami penggunaan media konkret sebagai alat bantu dan pendukung karena mereka dapat menggunakan untuk mengotak-atik objek secara langsung (Wijaya, 2021).

Penelitian Shoimah (Argaruri, 2023) media pembelajaran konkret akan membantu siswa memahami cara konsep abstrak divisualisasikan dalam pelajaran matematika. Media sekolah adalah salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan siswa (Anggraini, 2023). Pentingnya penggunaan media konkret dengan menekankan bahwa pembelajaran yang berbasis konteks nyata dan dikombinasikan dengan media visual seperti papan nilai dapat membantu siswa menjembatani jarak antara pengetahuan abstrak dan dunia nyata. Selain itu, ketika media konkret digunakan bersama dengan pendekatan pembelajaran aktif seperti peran bermain, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang konsep, seperti yang disebutkan di atas.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan dan mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep nilai tempat, khususnya siswa di kelas II SD. Diharapkan juga bahwa penelitian ini akan memberikan saran praktis untuk guru tentang cara mereka dapat membuat dan menerapkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Tujuan dari penelitian ini juga adalah untuk menentukan jenis media konkret yang paling cocok untuk menyampaikan ide tentang nilai tempat serta untuk menilai bagaimana siswa merespons pendekatan pembelajaran tersebut. Akibatnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar yang lebih interaktif, menghibur, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

METODE

Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. PTK adalah jenis penelitian yang mempelajari kegiatan belajar melalui tindakan yang muncul dan dilakukan secara sengaja. PTK didasarkan pada model Kemmis & Mc. Tanggart, yang terdiri dari empat elemen utama: perencanaan (planning); penyusunan rencana tindakan yang mencakup penggunaan media konkret seperti gelas; warna dan karet dalam pembelajaran konsep nilai tempat bilangan, tindakan (tindakan); melaksanakan tindakan berdasarkan rencana yang telah dibuat, yaitu mengajar konsep nilai tempat bilangan dengan media konkret di kelas, pengamatan (pengamatan); mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan, mencatat kemajuan pemahaman peserta didik tentang konsep yang diajarkan, dan refleksi (reflecting); melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan, mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan sesuai dengan ekspektasi jika perbaikan diperlukan untuk langkah selanjutnya. Ini adalah diagram tahapan penelitian:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menunjukkan bagaimana peneliti melaksanakan dan mengamati PTK bersama dengan guru kelas 2 SDN 4 Sendang Asih. Peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana yang disusun dengan cermat dan mencatat semua temuan selama fase pengamatan tindakan. Selanjutnya, peneliti menganalisis data untuk mengetahui apakah stik es krim sebuah media konkret, meningkatkan pemahaman peserta didik tentang nilai tempat bilangan. Untuk menilai hasil tindakan, diskusi reflektif tentang proses pembelajaran juga dilakukan.

Penelitian ini melibatkan 12 murid SD Negeri 4 Sendang Asih di kelas dua, terdiri dari 6 murid perempuan dan 6 murid laki-laki. Data yang dikumpulkan mencakup pemahaman tentang nilai tempat dan jumlah siswa setelah mereka menggunakan media konkret stik es krim untuk menyelesaikan evaluasi kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes soal, dan wawancara.

PTK dilakukan dalam beberapa siklus, tergantung pada tingkat kesulitan dan kondisi yang perlu ditingkatkan. Studi ini direncanakan untuk berlangsung selama dua siklus dan dievaluasi pada akhir setiap siklus. Jika hasilnya menunjukkan kemajuan yang cukup, penelitian akan dianggap selesai. Sebaliknya, jika hasilnya kurang memuaskan, siklus tambahan akan dilakukan. Setiap siklus memiliki dua pertemuan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain itu, setiap siklus menggunakan indikator yang berbeda untuk memaksimalkan hasil belajar.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini melibatkan kegiatan pra-siklus sebelum dua siklus tindakan. Itu berlangsung dari tanggal 21 April hingga 10 Mei 2025. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, masing-masing berlangsung dua jam, atau tujuh puluh menit, pelajaran untuk kelas dua SD Negeri 4 Sendang Asih.

Kegiatan pra-siklus diadakan pada 21 April 2025 dan melibatkan observasi peserta didik selama pembelajaran konsep nilai tempat bilangan yang dilakukan tanpa media. Hasil evaluasi hasil belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa 8 dari 12 peserta didik belum mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menerima nilai 70 dan hanya empat peserta didik yang memenuhi KKM.

Pada hari Rabu, 23 April 2025, dan Senin, 28 April 2025, adalah hari pertama siklus I, yang berfokus pada pembelajaran nilai tempat puluhan dan satuan. Untuk menjelaskan perbedaan konsep dalam siklus ini, peneliti menggunakan media stik es krim. Dari 12 siswa di siklus pertama, 7 telah mencapai ketuntasan. Meskipun ada peningkatan, jumlah siswa yang lulus masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan, jadi penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus pertama penelitian, sebanyak 7 dari 12 siswa berhasil mencapai ketuntasan.

Namun, jumlah ini tidak memenuhi kriteria tetap, jadi penelitian dilanjutkan pada siklus kedua. Siklus kedua dimulai pada Rabu, 30 April 2025, dan Selasa, 6 Mei 2025. Dalam siklus kedua, peneliti menggunakan stik es krim dan kancing warna untuk membantu siswa memahami perbedaan antara satuan dan puluhan nilai tempat. Siklus II menggunakan indikator yang lebih kompleks dibandingkan siklus I. Peserta didik tidak hanya diajarkan tentang konsep nilai tempat bilangan, tetapi mereka juga diajarkan untuk membandingkan dua bilangan untuk mengetahui apakah itu lebih besar atau lebih kecil. 10 dari 12 siswa mencapai ketuntasan, menunjukkan kemajuan besar dalam belajar selama siklus kedua.

HASIL DAN DISKUSI

Dari pra-siklus hingga siklus kedua, menurut hasil penelitian, pemahaman siswa tentang konsep nilai tempat bilangan meningkat secara signifikan. Nilai hasil belajar rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar mereka ditunjukkan dalam tabel berikut, yang menunjukkan kemajuan ini:

Tabel 1
Tabel Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	684	816	960
Rata-Rata	57,00	68,00	80,00
Nilai Minimum	40,00	55,00	65,00
Nilai Maksimum	75,00	85,00	95,00
Tuntas	4	7	10
Tidak Tuntas	8	5	2
Persentase Ketuntasan	33,33%	58,33%	83,33%

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan yang konsisten dari pra-siklus ke siklus I, dan kemudian ke siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat secara signifikan—dari 33,33% pada pra-siklus menjadi 58,33% pada siklus I (peningkatan 25%), dan menjadi 80,00 pada siklus II—dari 57,00 pada pra-siklus menjadi 68,00 pada siklus I.

Hasilnya menunjukkan bahwa murid secara signifikan lebih memahami nilai tempat ketika mereka menggunakan media konkret seperti stik es krim dan kancing warna. Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa siswa memerlukan media nyata untuk belajar matematika pada tahap operasional konkret.

Penggunaan media konkret memungkinkan siswa untuk membayangkan dan memahami representasi nilai bilangan secara visual dan kinestetik. Pada siklus I, pemanfaatan stik es krim membantu siswa memahami perbedaan satuan dan puluhan. Kemudian pada siklus II, penggunaan kancing warna sebagai tambahan media konkret memperkuat pemahaman siswa dalam membandingkan dua bilangan, memperluas cakupan materi.

Oleh karena itu, media konkret dapat dianggap sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran matematika, terutama untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, media konkret mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar mereka, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media konkret efektif, tetapi juga menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada media yang digunakan; guru harus dapat membuat kegiatan yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa agar media konkret dapat digunakan sepenuhnya.

Penelitian ini juga menyoroti bahwa meskipun ada peningkatan yang signifikan, masih ada ruang untuk perbaikan dalam metode pengajaran. Integrasi media konkret dengan teknik pengajaran lain, seperti berbasis proyek atau permainan edukatif, mungkin dapat lebih meningkatkan pemahaman peserta didik.

Perbedaan antara nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus kedua ditunjukkan pada grafik berikut.

Gambar 2.



Grafik ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret seperti stik es krim dan kancing warna berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih tentang nilai tempat. Nilai siswa meningkat secara signifikan dari pra-siklus (57,00) ke siklus I (68,00) dan kemudian meningkat secara signifikan di siklus II (80,00). Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 33,33% di pra-siklus menjadi 58,33% di siklus I dan mencapai 83,33% di siklus II.

Penggunaan media konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang digariskan oleh Piaget, membantu siswa memahami konsep abstrak tentang nilai tempat secara lebih nyata dan menyenangkan. Dengan menggunakan alat bantu fisik, siswa dapat memanipulasi objek secara langsung, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan pemahaman mereka dalam jangka panjang.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan media konkret juga sangat bergantung pada strategi pengajaran guru. Kegiatan belajar harus dirancang secara kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan dunia nyata siswa. Oleh karena itu, guru harus terus menciptakan cara baru untuk mengajar yang menggabungkan media konkret dengan metode lain seperti permainan edukatif dan pembelajaran berbasis proyek. Hasil belajar siswa akan lebih baik dengan cara ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru harus lebih aktif menggunakan media konkret saat mengajar matematika, terutama tentang hal-hal abstrak seperti konsep nilai tempat. Media konkret telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa jika digunakan dengan benar dan menarik. Akibatnya, guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi. Selain

itu, sekolah diharapkan membantu melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi pendidik untuk memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif. Peneliti lain yang ingin meneliti seberapa efektif media tertentu pada materi atau tingkat pendidikan tertentu juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi. Penelitian ini juga diharapkan akan membantu calon guru membuat pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif yang sesuai dengan pertumbuhan siswa mereka di tempat kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Dan Istiyati, M., & Mahmudah, J. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 2023.
- 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.
- Azizah, L. N., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., & Ulfa, W. W. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Role Playing Berbantuan Uang Lipat (Uang Nilai Tempat). *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 1-11.
- Chofifah, N. (2024). Penggunaan Media Konkret pada Materi Nilai Tempat SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 148-157.
- Hamid, Abi. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, H. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. Refika Aditama.
- Lubis, M. (2024). Inovasi media pembelajaran non-digital di sekolah dasar: Problematika dan studi kasus. EDU Publisher.
- Misykah, Z., & Panggabean, D. S. (2022). Pengaruh MEDIA Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Nurul Fathimiyah Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Guru Kita*, 6(4), 419-429.
- Multahada, N. (2025). Penggunaan Media Papan Nilai Tempat dalam Pendekatan PMRI untuk Mendukung Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 25–35. <https://doi.org/10.53090/j.linear.v9i1.835>
- Mulyasari, W., & Fazrul Prasetya Nur Fahrozy. (2023). Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5295>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasi, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 1070-1077.
- Pahru, S., Hikmah, B. F. R., Pransisca, M. A., & Gazali, M. (2025). Analisis Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN*, 3(3), 144-151.

- Suprapto, H. (2020). Media benda konkret untuk pembelajaran IPA di SD. Penerbit Adab.
- Susilo, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Menggunakan Media Gelas Warna Pada Peserta Didik Kelas I. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Syafdaningsih, S., Rukiyah, R., & Utami, F. (2020). Pembelajaran matematika anak usia dini. Edu Publisher.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 579-587).
- Yasmine, T. K. Y. (2024). Analisis Kesulitan Belajar pada Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 22-33.
- Yulandari, E. S., Muliadi, M., & Hadi, M. W. (2024). Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa. *Insanta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 15-23.