

**EFEKTIVITAS MEDIA KANTONG PERKALIAN DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Elisabeth Florence Moong¹, Hermus Hero², Desi Maria El Puang³, Yoanita Dewi
Roswita Kolo⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

¹florencemoong@gmail.com, ²herohermus@gmail.com,
³elpuangdesimaria@gmail.com, ⁴dewieroswita@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning still faces various problems, particularly in multiplication material, where most students experience difficulties in understanding the concept of multiplication. This study aims to determine the effectiveness of the media in improving the mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Inpres Maumere. The research used a quantitative approach with a pre-experimental research design, namely the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 27 third-grade elementary school students. The research instruments consisted of a learning outcomes test and observation sheets. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis, including the calculation of minimum scores, maximum scores, mean scores, and the percentage of learning mastery. The pretest results showed that most students were in the low and very low categories. The average pretest score was 64.75, with the highest score of 86 and the lowest score of 54. Based on the minimum mastery criterion ($KKM \geq 70$), 8 students had achieved mastery, while 19 students had not yet met the learning mastery. Meanwhile, the posttest results indicated that the majority of students were in the good and very good categories. The average posttest score was 76.00, with the highest score of 90 and the lowest score of 64. Based on the $KKM \geq 70$, as many as 25 students were declared to have achieved mastery, while 2 students had not. Therefore, it can be concluded that the use of multiplication pocket media is effective in improving mathematics learning outcomes for third-grade students at SD Inpres Maumere.

Keywords: Multiplication Pocket Media, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya pada materi perkalian dimana sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Maumere. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental, yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 27 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan lembar pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta persentase ketuntasan belajar. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan kurang sekali. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 64,75, dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 54. Berdasarkan KKM ≥ 70 , sebanyak 8 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 19 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 76,00, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 64. Berdasarkan KKM ≥ 70 , sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 2 siswa belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kantong perkalian pada pembelajaran matematika kelas III SD Inpres Maumere.

Kata Kunci: Media Kantong Perkalian, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan sumber belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik (Aran et al., 2023; El Puang & Weka, 2021). Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses interaksi siswa dan sumber belajar yang mengarah pada perubahan positif (Sareng et al., 2023) yang kemudian oleh Gleko et al mengatakan bahwa pembelajaran

adalah proses interaksi guru dan siswa untuk mencapai perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan (Gleko et al., 2023). Dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan siswa, guru, dan sumber belajar yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan positif dalam diri siswa mencakup aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, serta perilaku ke arah yang lebih baik,

sehingga pembelajaran menjadi sarana penting dalam mengembangkan potensi dan kompetensi siswa secara menyeluruh. Pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pembelajaran demikian berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk juga dalam mata pelajaran Matematika.

Matematika adalah bidang ilmu yang tersusun secara sistematis dan berperan dalam melatih kemampuan berpikir kritis serta logis anak guna menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan angka maupun pola (Tia et al., 2023). Sedangkan menurut Dimu et al. (2025), matematika adalah mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis pada anak, sehingga mereka mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki. Lebih lanjut menurut Mosa et al. (2025), matematika merupakan ilmu yang tersusun secara teratur dan sistematis, yang mengkaji pola, keterkaitan, serta rangkaian konsep mulai dari unsur yang belum terdefinisi hingga terbentuknya dalil yang

berperan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan logis anak, sehingga mereka dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah diperoleh. Dari pendapat ini disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang tersusun secara sistematis dan teratur yang mempelajari angka, pola, hubungan, serta konsep-konsep dasar hingga terbentuknya dalil. Pembelajaran matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis anak, sehingga mereka mampu memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika diberikan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada tingkat sekolah dasar, penyajian materi matematika perlu dirancang secara menarik agar mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik dan kreatif sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa. Hal ini

dikarenakan, oleh sebagian besar siswa, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena menyajikan banyak rumus dan angka-angka yang penyelesaiannya pun membutuhkan kompetensi siswa yang baik. Hal yang sama juga dialami oleh siswa kelas III SD Inpres Maumere.

Pembelajaran matematika di kelas III SD Inpres Maumere masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya pada materi perkalian. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian karena pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang konkret. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung menghafal tanpa memahami konsep, sehingga mudah lupa dan kesulitan ketika dihadapkan pada soal yang bervariasi. Selain itu, rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membuat suasana kelas menjadi monoton, kurang menarik, dan berdampak pada menurunnya minat serta motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sehingga untuk menghadapi permasalahan ini, solusi yang diambil oleh peneliti yaitu

dengan menggunakan media kantong perkalian.

Media kantong perkalian merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat kontekstual terdiri dari wadah atau kantong yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh objek yang berupa stik dengan berbagai gambar yang menarik (Silvia et al., 2023). Menurut Ulya et al. (2024), kantong perkalian adalah alat bantu belajar yang dimaksudkan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang konkret dan interaktif terdiri dari kantong-kantong yang berisi kartu-kartu yang memiliki angka dan simbol yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan dan mencoba melakukan perkalian. Dengan simbol perkalian dan warna yang menarik, media kantong perkalian dapat membantu siswa untuk memahami konsep perkalian. Hal ini juga berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait penggunaan media kantong perkalian dalam pembelajaran matematika.

Penelitian pertama oleh Ruda et al. (2023) dengan judul Pelaksanaan Lesson Study Menggunakan Media Kantong Bilangan Perkalian sebagai

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1, hasil penelitian tahapan lesson study sebesar 89,4, hasil pengamatan aktivitas siswa sebesar 78,65%, dan nilai tes dari 27 siswa diketahui terdapat 13 (48%) siswa yang tuntas dan 14 (52%) siswa yang tidak tuntas. Pada siklus 2, hasil penilaian tahapan lesson study sebesar 93%, hasil pengamatan aktivitas siswa sebesar 83%, dan nilai tes dari 27 siswa terdapat 21 (78%) siswa yang tuntas dan 6 (22%) siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian kedua oleh Sukataman et al. (2022) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung pada Materi Perkalian Menggunakan Media Kantong Perkalian pada Siswa Kelas 2 SDI Ulil Albab Kebumen. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan pembelajaran perkalian dengan menggunakan media pembelajaran kantong perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata ketercapaian dari 66,66% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II.

Penelitian ketiga oleh Daniyati et al. (2025) dengan judul Pengaruh Media Kantong Bilangan terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD Ditinjau dari Gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kantong perkalian terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa; (2) terdapat perbedaan kemampuan berdasarkan gender; dan (3) terdapat interaksi antara media kantong perkalian dan gender terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Berdasarkan masalah dan kajian penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan kajian lanjutan berkaitan dengan penggunaan media kantong perkalian dalam pembelajaran matematika untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Maumere.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.. Menurut Sareng et al. (2023), penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji teori-teori tertentu melalui kajian

hubungan antara variabel. Desain penelitian menggunakan pre-eksperimental, yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kantong perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Inpres Maumere yang berjumlah 27 orang. Seluruh siswa dijadikan sebagai sampel penelitian (total sampling), mengingat jumlah populasi yang relatif kecil.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap utama. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi perkalian sebelum penggunaan media pembelajaran. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kantong perkalian sebagai media visual utama. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkret dan sistematis melalui visualisasi angka dan simbol. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa

setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media kantong perkalian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran matematika kelas III. Instrumen yang digunakan telah disesuaikan dengan materi perkalian dan bertujuan untuk mengukur aspek kognitif siswa. Skor hasil tes dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70,00. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran kantong perkalian.

Melalui desain dan analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai efektivitas penggunaan media kantong perkalian

dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Maumere.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *one shot case study*, yaitu satu kelompok yang diberikan perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media kantong perkalian, kemudian dilakukan pengukuran hasil belajar. Untuk memberikan gambaran capaian hasil belajar siswa secara lebih lengkap, penelitian ini menyajikan data *pretest* dan *posttest* secara deskriptif.

a. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

Pretest diberikan kepada siswa sebelum penerapan media kantong perkalian. Data *pretest* bertujuan untuk memberikan gambaran awal kemampuan siswa pada materi perkalian.

Tabel 1 Distribusi Nilai *Pretest* Hasil Belajar Matematika

Interval Nilai	Frekuensi	Kriteria
85-91	2	Baik Sekali
78-84	3	Baik
71-77	3	Cukup Baik
64-70	3	Cukup
57-63	16	Kurang
Jumlah	27	

Berdasarkan Tabel 1, hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan kurang sekali. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 64,75, dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 54. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 , sebanyak 8 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 19 siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

b. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa

Posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media kantong perkalian. Data *posttest* digunakan untuk menggambarkan capaian hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Posttest* Hasil Belajar Matematika

Interval Nilai	Frekuensi	Kriteria
85-91	8	Baik Sekali
78-84	10	Baik
71-77	7	Cukup Baik
64-70	2	Cukup
57-63	0	Kurang
50-56	0	Sangat kurang
Jumlah	27	

Berdasarkan Tabel 2, hasil *posttest* menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Nilai rata-rata *post-test* siswa

adalah 76,00, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 64. Berdasarkan $KKM \geq 70$, sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 2 siswa belum mencapai ketuntasan.

c. Perbandingan Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Untuk memberikan gambaran perubahan capaian hasil belajar siswa secara deskriptif, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	86	90
Nilai Terendah	54	64
Nilai Rata-Rata	64,75	76,00
Jumlah siswa	8	25
Tuntas		
Jumlah Siswa	19	2
Tidak Tuntas		

Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media kantong perkalian. Secara deskriptif, hasil belajar siswa setelah perlakuan berada pada kategori yang lebih baik dibandingkan kondisi awal.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kantong perkalian memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil

belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Maumere. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media kantong perkalian dalam proses pembelajaran. Sebelum penggunaan media, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian dan cenderung menghafal tanpa memahami makna operasi tersebut. Setelah pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media kantong perkalian, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal perkalian mengalami peningkatan. Media kantong perkalian dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran materi pemahaman konsep perkalian matematika (Mainda et al., 2024; Silvia et al., 2023).

Media kantong perkalian membantu menyajikan konsep perkalian secara konkret dan visual, sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret. Melalui penggunaan kantong dan benda konkret sebagai alat bantu, siswa

dapat secara langsung mempraktikkan proses perkalian, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Amalia J et al. (2025), penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, baik dalam kegiatan mengamati, mencoba, maupun berdiskusi dengan teman sebaya. Keterlibatan aktif tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Nuryenda et al., 2024) dimana erdapat peningkatan pada pemahaman konsep perkalian setelah dilakukannya perlakuan menggunakan alat peraga kantong perkalian, dengan rata-rata skor pretest 56,9 dan rata-rata skor *posttest* 87. Dari hasil uji t test yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima,

menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai konsep perkalian, menegaskan bahwa alat peraga dapat berfungsi sebagai media efektif dalam pembelajaran. Temuan ini memberikan wawasan bagi pendidik untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan mendukung pemahaman dasar siswa, serta menegaskan bahwa alat peraga dapat berfungsi sebagai media efektif dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penggunaan media kantong perkalian terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Maumere. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia J, R., Ernawati, & Hadaming, H. (2025). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Kantong Perkalian pada Siswa Kelas III SD Negeri Alluka. *Did*, 11(02), 286–296.

- Aran, F. F. R., El Puang, D. M., & Lawotan, Y. E. (2023). Pelaksanaan Lesson Study Melalui Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2527–2540. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2162>
- Daniyati, N., Kesumawati, N., & Nurlela. (2025). Pengaruh Media Kantong Perkalian terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD Ditinjau dari Gender. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 312–320.
- Dimu, D., Maria, S. K., & El Puang, D. M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI Sekolah Dasar. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, 6(1), 339–348.
- El Puang, D. M., & Weka, F. S. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Karya Wisata terhadap Hasil Belajar IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV SDK Ona Tahun Ajaran 2021/2022. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 707–717. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.213>
- Gleko, M. V., Timba, F. N. S., & El Puang, D. M. (2023). The use of picture card media on the reading ability of elementary school students. *Scholar: Media Educational Scientific Journal*, 13(4), 570–577. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i4.3588>
- Mainda, N. A., Hakim, A., & Haling, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sederhana “Kantong Perkalian” terhadap kemampuan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Inpres Bontomanai Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 265–271.
- Mosa, T. O., El Puang, D. M., & Lawotan, Y. E. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Permainan Congklak terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Penjumlahan Kelas II SD. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(4), 1180–1188.
- Nuryenda, E. Y., Roheni, & Syahfitri, G. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kantong Perkalian terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Kelas 2 SDN Silih Asuh III Kota Cirebon. *JIPDA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.52188/jipda.v1i1.1484>
- Ruda, M. F. N. R., Lawotan, Y. E., & Hero, H. (2023). Pelaksanaan Lesson Study Menggunakan Media Kantong Bilangan Perkalian sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2681–2691.
- Sareng, M. D., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 303–309.
- Silvia, A. L., Mufliva, R., Nurjannah, A., & Cahyanings, A. T. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika

- Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika Agus. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 352–361.
- Sukataman, Khomsatun, Annafi, N. N., Setiyani, S., & Jannah, V. N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung pada Materi Perkalian Menggunakan Media Kantong Perkalian pada Siswa Kelas 2 SDI Ulil Albab Kebumen. *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(1), 57–69.
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89.
<https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Ulya, F. F., Magfiroh, S., & Zuliana, E. (2024). Pengaruh Media Kanting Perkalian Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Perkalian Kelas II SD negeri Tlogoharum 01. *Theorema: The Journal Education of Mathematics*, 5(2), 29–37.