

PENERAPAN TEORI BELAJAR KOGNITIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET SATE PIDAK

Eri Irianto *

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Lampung

*e-mail: eriirianto@gmail.com

Abstract: Cognitive learning theory is a theory that emphasizes the process of implementing learning. In cognitive learning theory, teachers deliver learning material to students according to the students' abilities and cognitive development. The problem that the author formulated in this research is how to apply cognitive learning theory using the concrete learning media sate pidak. Sate pidak is a concrete learning medium that carries the content of local wisdom from the Lampung region. The aim of this research is to find out how cognitive learning theory is applied using the concrete learning media sate pidak. This research uses a qualitative descriptive type of research with 20 class 4 students as research subjects. Data collection tools in this research are observation, interviews and documentation. The results of data collection were analyzed using data reduction, data display and drawing conclusions. The results of the research show that the application of cognitive learning theory using concrete media cannot contextualize mathematics lesson material about division.

Keywords: Cognitive Learning Theory, Concrete Media, Sate Pidak

Abstrak: Teori belajar kognitif adalah teori yang menekankan pada proses pelaksanaan pembelajaran. Pada teori belajar kognitif, guru menyampaikan materi belajar kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan perkembangan kognitif siswa. Permasalahan yang penulis rumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan teori belajar kognitif dengan menggunakan media pembelajaran konkret sate pidak. Sate pidak merupakan media pembelajaran konkret yang mengusung muatan kearifan lokal daerah Lampung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teori belajar kognitif menggunakan media pembelajaran konkret sate pidak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas 4 sebanyak 20 siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teori belajar kognitif menggunakan media konkret sate pidak dapat mengkontekstualkan materi pelajaran matematika tentang pembagian.

Kata kunci: Teori Belajar Kognitif, Media Konkret, Sate Pidak

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Teori belajar merupakan teori yang membahas tentang penerapan langkah-langkah pembelajaran di kelas. Jean Piaget adalah pencetus utama teori belajar kognitif. Kata "cognition", yang berarti "mengetahui", adalah asal dari istilah "kognitif". Secara umum, kognitif adalah proses memperoleh pengetahuan. Jean Piaget yang menciptakan teori belajar kognitif. Jean Piaget lahir di Neuchâtel, Swiss, pada tahun 1896. Saat Jean

Piaget masih kecil, dia tertarik dengan biologi. Dia berhasil mendapatkan gelar doktor filsafat setelah menyelesaikan disertasi tentang moluska ketika dia berusia 21 tahun. Teori Piaget mengatakan bahwa kemajuan dalam berpikir logis dari bayi hingga dewasa disebut perkembangan kognitif. Proses kemajuan ini dilakukan dalam empat tahap. Ini mencakup tahap sensorimotor dari usia 0 hingga 2 tahun, tahap pra-operasi dari usia 2 hingga 7 tahun, tahap operasional konkrit dari usia 7 hingga 12 tahun, dan tahap operasional formal dari usia 12 tahun ke atas. Menurut Wahyuni (2023) teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Proses ini termasuk pemecahan masalah, prediksi, pemrosesan data, dan analisis.

Menurut Nurhadi (2020) teori belajar kognitif menempatkan proses belajar di atas hasil atau pola pikir manusia. Guru harus membuat materi ajar yang relevan sesuai kehidupan nyata siswa, terutama dalam hal pelajaran abstrak. Mata pelajaran yang abstrak di sekolah dasar yaitu matematika. Hasil yang diamati peneliti selama kegiatan belajar materi pembagian menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang efektif. Siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran, dan beberapa dari mereka tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini membuat kegiatan belajar kurang efektif. Hasil survei terhadap guru kelas IV SDIT Nurul Islam Paramarta juga menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika kurang memuaskan. Untuk mengatasi masalah ini, pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa dan variasi atau penggabungan metode pembelajaran untuk menyediakan keberagaman proses belajar (Narayani, 2019). Proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa menurut Piaget dalam (Wahyuni, 2023). Pengalaman belajar siswa di setiap tahap kognitif berbeda. Akibatnya, seorang guru harus memahami tahap perkembangan kognitif masing-masing siswa agar mereka dapat mengajarkan materi yang kontekstual. Media mengubah pelajaran abstrak menjadi kontekstual (Pahliwandari, 2019).

Menurut Anggraini (2023) Media pembelajaran adalah apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menggugah pikiran, perasaan, pertimbangan, dan keinginan siswa, membantu proses pembelajaran. Menurut Riyana (2019) penggunaan media selama proses pembelajaran dapat berdampak positif dan menguntungkan secara signifikan pada proses pembelajaran siswa. Susliana (2019) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya menjadi 5 kelompok yaitu : 1) Media visual yang meliputi foto, gambar poster, bagan dan lain-lain. 2) Media audio visual seperti tv dan film. 3) Media serbaneka yang meliputi papan, media tiga dimensi dan media konkret. 4) Gambar fotografi seperti lukisan, ilustrasi dan surat kabar. 5) Peta dan globe yang menyajikan data-data Lokasi suatu tempat.

Salah satu kategori media pembelajaran adalah media pembelajaran konkret. Definisi "konkret" mengacu pada makna nyata yang dapat diraba, dilihat, dan diungkapkan secara lisan. Ali (2023) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media konkret adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai saluran penyampaian informasi atau pesan yang dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran dan dapat menggugah minat siswa serta mendorong pembelajarannya sendiri. (Kurniawati, 2021). Media konkret merupakan jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menyesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar. Media konkret dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berwujud yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan menarik perhatian,

pikiran, dan minat siswa. Menurut Anggraini (2023) media konkret juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari (Adhiyah, 2023).

Menurut Ramli (2016) menjelaskan bahwa media konkret memiliki keunggulan yaitu: 1) Harga media konkret sangat murah, 2) Media konkret mudah didapatkan, 3) Mampu mengkonkretkan materi pembelajaran, 4) Mampu mengatasi batasan ruang dan waktu, 5) Mampu memperjelas sebuah masalah dan, 6) Mampu mengatasi keterbatasan pengamatan. Sedangkan kelemahan media konkret adalah: Media konkret hanya menekankan pada indra pengelihatan dan Media konkret memiliki keterbatasan ketika dipakai kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Hasil penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media konkret membantu siswa belajar matematika. Hasil penelitian Sulistiani (2019) menemukan bahwa media konkret memberikan siswa kemudahan dalam menyelesaikan soal-soal yang bersifat abstrak dan siswa dapat membuatnya sendiri di rumah. Sementara itu, hasil dari penelitian Shoimah (2020) menemukan bahwa media konkret sangat membantu siswa memvisualisasikan materi abstrak yang ada dalam materi matematika. Media pembelajaran konkret dapat dibuat dengan memanfaatkan benda-benda bekas atau bahan dari alam sesuai dengan kearifan lokal daerah masing-masing. Salah satu media pembelajaran konkret yang berhasil di ciptakan oleh peneliti yaitu media pembelajaran sate pidak.

Sate pidak merupakan media pembelajaran konkret yang digunakan untuk menyelesaikan soal-soal pembagian. Kata pidak berasal dari bahasa daerah Lampung yang memiliki arti biji karet. Komponen-komponen sate pidak terdiri dari tusuk sate, pidak, pemanggang dan angka-angka. Pada bagian pemanggang terdapat gambar-gambar flora dan fauna khas daerah Lampung serta gambar pohon pisang muli, kopi lampung, pohon karet dan gajah. Gambar flora dan fauna digunakan untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah Lampung. Media pembelajaran sate pidak bisa digunakan untuk menyelesaikan soal-soal pembagian bilangan puluhan, ratusan dan ribuan. Sate pidak dapat mengkontekstualkan materi pembagian sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan soal-soal pembagian.

Oleh karena itu, penerapan teori belajar kognitif dengan menggunakan media pembelajaran sate pidak diperlukan penjelasan yang lebih detail agar para pembaca artikel mendapatkan pengetahuan tentang media pembelajaran sate pidak dan cara penggunaannya untuk menyelesaikan soal-soal pembagian. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Islam Paramarta yang beralamat di jalan Sumber Baru No 8 Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Penelitian ini berlangsung pada bulan September sampai Oktober tahun pelajaran 2024/2025. Alasan penulis memilih lokasi ini karena merupakan tempat bertugas penulis.

METODE

Penelitian ini merupakan studi deskriptif kualitatif yang dilaksanakan dalam konteks yang alami, dengan tujuan utama untuk mendalami konsep dan definisi yang terdapat dalam teori belajar kognitif serta penerapannya melalui penggunaan media pembelajaran konkret, yaitu sate pidak, dalam pembelajaran matematika di SDIT Nurul Islam Paramarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana teori belajar

kognitif dapat diimplementasikan dengan media tersebut, serta untuk memahami cara penerapan media sate pidak dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti berfokus pada pengamatan individu dalam lingkungan mereka, berinteraksi dengan mereka, dan berusaha memahami bahasa serta persepsi mereka tentang dunia di sekitar. Oleh karena itu, kehadiran peneliti di lokasi penelitian sangatlah penting. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Islam Paramarta, yang berlokasi di Jalan Sumber Baru No 8. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, tidak hanya dalam pengumpulan data tetapi juga dalam analisisnya. Peneliti berupaya mengumpulkan data secara komprehensif dan menganalisisnya dengan konsisten untuk menghasilkan interpretasi yang dapat diandalkan mengenai kebenaran data. Tiga teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data yang diperoleh, peneliti menerapkan metode analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang mencakup empat langkah: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau validasi (Miles & Huberman, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori belajar kognitif telah di kembangkan oleh beberapa tokoh yaitu Jean Peaget, Ausebel dan Robert M. Gagne. Pandangan para ahli tersebut dijelaskan sebagai berikut: Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa bahasa anak dan cara mereka berpikir tidak sama dengan orang dewasa (Rahmah, 2022). Akibatnya, pendidik menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara anak berpikir. Guru harus membuat pembelajaran menjadi alami tanpa memaksa siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, materi harus dibuat dengan relevansi dengan kehidupan nyata siswa (Yanti, 2024). Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di dalam ruangan atau dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Menurut Anidar (2019) seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memahami dan menghargai perbedaan setiap siswa.

Anidar (2019) menegaskan teori perkembangan kognitif Jean Piaget mempunyai sejumlah pengaruh terhadap pembelajaran diantaranya: a) Orang dewasa berpikir dan berbicara secara berbeda dibandingkan siswa. Konsekuensinya, pendidik menggunakan bahasa yang selaras dengan gaya kognitif siswa. b) Jika siswa dapat terlibat secara efektif dengan lingkungannya, mereka akan belajar lebih efektif. c) Materi pelajaran bersifat kontekstual. d) Memberikan kesempatan belajar kepada siswa berdasarkan tahap perkembangannya. e) Penting bagi siswa untuk mempunyai kesempatan untuk berbicara dan berdebat dengan teman sejawat pada proses pembelajaran. Menurut Ausubel, penalaran membantu pemahaman ide, konsep, dan prinsip. Selain itu, menurutnya hafalan dan pembelajaran bermakna adalah dua gagasan yang terpisah. Menurut Ausebel dalam Basyir (2022) siswa akan belajar secara efektif apabila materi dijelaskan dan disampaikan dengan baik kepada mereka.

Menurut Nurhadi (2020) guru perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran sehingga memperoleh materi yang kontekstual, luas, dan inklusif untuk disampaikan kepada siswa. Untuk menyusun isi pembelajaran, menyederhanakan menjadi rumusan yang ringkas, dan menyusunnya secara logis dan mudah dipahami, guru juga harus mampu berpikir logis. Belajar menurut Gagne dalam Basyir (2022) adalah kumpulan proses internal yang berlangsung dalam diri setiap individu sebagai akibat dari

konversi impuls-impuls dari kejadian luar pada lingkungannya (kondisi). Menyiapkan pengaturan eksternal sesuai dengan pengalaman belajar diperlukan agar lebih bermakna. Gagane menyelidiki masalah pembelajaran yang rumit dan menemukan bahwa pengetahuan atau kemampuan dasar yang diperoleh berdampak pada prosedur pembelajaran yang lebih rumit. Untuk mengatasi masalah pembelajaran yang rumit guru dapat menggunakan media pembelajaran konkret sate pidak.

Sate pidak merupakan media pembelajaran konkret yang digunakan untuk menyelesaikan soal-soal pembagian. Soal pembagian yang dapat diselesaikan dengan sate pidak meliputi bilangan puluhan, ratusan dan ribuan. Sate Pidak memiliki beberapa komponen yang digunakan untuk menyelesaikan materi pembagian, diantaranya sebagai berikut 1) tempat pemanggang sate Pidak terbuat dari kardus dan kertas marmer kemudian diberi kekhasan dari daerah Lampung meliputi flora dan fauna serta dihiasi oleh kain tapis khas Lampung. Hal ini tentunya untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kekhasan yang dimiliki oleh Provinsi Lampung 2) Pidak ini menjadi komposisi utama untuk media pembelajaran. Pidak dipilih karena pidak merupakan tanaman yang mendominasi di wilayah Seputih Banyak 3) Tusuk sate terbuat dari pohon bambu yang nantinya digunakan sebagai tusuk pidak 4) Angka terbuat dari kertas BC. Angka ini digunakan sebagai komponen utama dalam menyelesaikan soal-soal pembagian.

Sate pidak memiliki keunikan yaitu sate identik dengan bahan-bahan yang lunak untuk mempermudah dalam penusukan sate tetapi hal ini berbeda dengan sate pidak. Sate pidak yaitu terbuat dari bahan alam dan memiliki kulit yang keras. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran konkret sate pidak dijabarkan sebagai berikut 1) Tusuk dianggap sebagai bilangan yang memiliki nilai lebih kecil dari Pidak misalkan 4 : 2 yang mewakili angka 2 adalah tusuk dan yang mewakili angka 4 adalah pidak 2) Pidak dibagikan ke dua tusuk dengan adil cara membaginya saling bergantian dari tusuk 1 ke tusuk 2 3) Setelah terbagi dengan jumlah pidak yang sama pada setiap tusuk maka dihitung jumlah pidak yang ada dalam satu tusuk. Apabila ada jumlah pidak dalam tusuk yang tidak sama maka hasil pembagian akan ada sisa 4) Hasil pembagian di cantumkan pada kotak tempat pemanggang sate pidak.

Penerapan teori belajar kognitif menggunakan media konkret sate pidak yang telah dilakukan penulis pada saat melakukan penelitian di jelaskan sebagai berikut, pada kegiatan pendahuluan terdiri dari: a) guru mengajak berdoa seluruh siswa, b) guru menanyakan kabar siswa, c) mengecek kehadiran siswa, d) mengajak siswa melakukan es breaking tepuk semangat dan menonton video senam otak, e) guru melakukan apersepsi, f) guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Pada kegiatan inti terdiri dari: a) guru membagi kelompok yang beranggotakan 4 siswa dalam satu kelompok, b) guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran sate pidak dalam menyelesaikan soal-soal pembagian dari bilangan puluhan ratusan dan ribuan, c) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum memahami langkah-langkah menggunakan media pembelajaran sate pidak, d) guru meminta setiap ketua kelompok untuk mendemonstrasikan penggunaan media sate pidak dalam menyelesaikan soal-soal pembagian, e) guru meminta kepada ketua kelompok untuk mengajarkan anggota kelompoknya cara menyelesaikan pembagian dengan sate pidak (pembelajaran tutor sebaya, f) guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, g) siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas pada LKPD, h) setiap kelompok

mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, i) guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah melakukan presentasi.

Pada kegiatan penutup terdiri dari: a) guru memberikan feedback dan meluruskan apabila ada kesalahan konsep, b) guru menyampaikan manfaat belajar pembagian dengan menggunakan media sate pidak, c) guru memberikan motivasi kepada siswa, d) guru mengajak siswa untuk berdoa menutup pembelajaran, e) guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Dari penerapan media pembelajaran sate pidak, guru mewawancarai 20 siswa kelas 4 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Butir Instrumen penelitian

No	Butir Pertanyaan	Persentase	
		Iya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran sate pidak mudah digunakan?	95%	5%
2	Apakah kamu senang menggunakan media pembelajaran sate pidak?	90%	10%
3	Apakah media pembelajaran sate pidak mempermudah mengerjakan soal-soal pembagian?	95%	5%
4	Apakah sate pidak dapat meningkatkan pemahamanmu tentang menyelesaikan soal-soal pembagian?	95%	5%
5	Apakah sate pidak sangat bermanfaat untuk menyelesaikan soal-soal pembagian?	100%	0%

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa 95% dari 20 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran sate pidak mudah digunakan. Pada proses pembelajaran peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa siswa tidak kesulitan dalam menggunakan media sate pidak. Pada proses pembelajaran siswa juga terlihat senang menggunakan media sate pidak. Hasil pekerjaan siswa juga menunjukkan bahwa media sate pidak mempermudah siswa dalam mengerjakan soal-soal pembagian. Kendala yang ditemukan oleh peneliti yaitu siswa tidak fokus dalam belajar sehingga belum mahir dalam menggunakan media pembelajaran sate pidak.

Berdasarkan temuan pada penelitian Anggraini (2023) guru dapat secara efektif mengajarkan konsep matematika seperti pembagian, perkalian, dan bentuk geometris dengan menggunakan media konkret. Media konkret diyakini sangat penting dalam proses pembelajaran. Media konkret membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak dan memerlukan media untuk mempermudah pemahaman siswa, hasil penelitian Prananda (2021) menemukan bahwa guru harus menggunakan media konkret saat mengajar matematika. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan media fisik berupa cakar atau manik-manik, anak-anak akan memperhatikan. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, penggunaan media belajar konkret secara signifikan mempengaruhi proses dan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika. Dari penelitian yang dilakukan penulis, media konkret pembelajaran sate pidak memiliki kelebihan yaitu 1) Tempat pemanggang sate pidak terbuat dari kardus sehingga ringan untuk dibawa selain itu pemanggang juga diberi kekhasan Lampung seperti flora, fauna dan kain sehingga siswa tidak hanya belajar matematika tetapi siswa mengetahui kearifan

lokal daerah Lampung, 2) Tusuk pidak mengkonkretkan materi pembagian, 3) Tusuk pidak bisa digunakan untuk menyelesaikan soal pembagian dari puluhan, ratusan dan ribuan, 4) Pembelajaran menjadi menyenangkan.

Sedangkan kelemahan yang ditemukan oleh penulis pada media konkret sate pidak yaitu: 1) Jumlah media pembelajaran sate pidak masih terbatas sehingga kurang efektif jika digunakan di kelas yang memiliki banyak siswa, 2) Sate pidak hanya bisa digunakan untuk satu siswa sehingga akan memerlukan waktu yang cukup lama jika digunakan semua siswa dalam satu kelas. Media konkret memberi siswa pengalaman langsung di dunia nyata (Sari, 2023). Materi pembelajaran nyata yang tersedia saat ini belum memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat melalui penggunaan media ini, membuat pembelajaran lebih terfokus pada mereka dari pada hanya pada guru. Hasilnya, siswa akan merasa bahwa belajar tidak membosankan dan mereka akan lebih mudah memahami materi pembagian yang diberikan guru.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SDIT Nurul Islam Paramarta yang terletak di Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung. Penulis melakukan penelitian ini dari bulan September hingga Oktober Tahun Pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media pembelajaran adalah bagian pembelajaran yang sangat penting karena berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi. Penulis penelitian ini menggunakan sate pidak sebagai media pembelajaran konkret untuk menerapkan teori belajar kognitif pada pembelajaran. Penggunaan sate pidak sebagai media pembelajaran tertulis pada skenario pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Media pembelajaran konkret sate pidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Media sate pidak mampu mengkonkretkan materi pembagian sehingga siswa lebih mudah memahami cara menyelesaikan soal-soal pembagian. Hasil penelitian yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa media konkret sate pidak memberikan terobosan baru dalam mengajarkan siswa materi tentang pembagian. Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, penulis berharap guru sekolah dasar menggunakan media pembelajaran konkret sate pidak untuk mengajarkan siswa tentang menyelesaikan soal-soal pembagian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075-2081.
- Ali, N, M. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri Pandeanlamper 01 Semarang. *Journal on Education*, 6(1), 7510-7511
- Anggraini, M. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 126-127
- Anidar, J. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya Dalam

- Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 64-66
- Basyir, M, S. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 95-98
- Maisyarah, M., Tindangen, M., & Mutmaiyah, M. (2021). Penerapan Alat Peraga Konkret Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Matematika Pada Siswa Kelas III. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 2–5.
- Narayani, N, P. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 221-230.
- Nurhadi, (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Edukasi dan Sains*. 2(1), 17-19
- Pahliwandari, R. (2019). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 78-79
- Prananda, G. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 1-10
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme Sera Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 73-84
- Ramli, M. (2016). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2019). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 301–316
- Sari, J. (2023). Pengaruh Media Konkret Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1-10.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma’arif Nu Sukodadi-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1-18.
- Susilana, R, dkk. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Wahyuni, T. (2023). Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 133-134
- Wijaya, R. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*
- Yanti, R. (2024). Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 4(3), 338-334