

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi
Penjumlahan Menggunakan Media *Number Stick Learning Box* pada Siswa Kelas 1
SDN Tanjungrejo 1**

Nanda Putri Sa'diyah, Lilik Nurmawati, Romia Hari Susanti

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Pnanda235@gmail.com*

Abstract: *This classroom action research aims to improve the learning outcomes of first-grade students at SDN Tanjungrejo 1, Malang City, in Mathematics, specifically on addition, through the use of the Number Stick Learning Box. The research was conducted in two cycles, each encompassing planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, learning was conducted without the use of the Number Stick Learning Box, resulting in an average student score of 69.5 and a classical completion rate of 56%, still below the established success criteria of 80% or more. In the second cycle, the Number Stick Learning Box was implemented, enabling students to learn more visually and contextually. The results showed significant improvement, with an average student score of 83.3 and a classical completion rate of 81%. The use of this media has been proven to help students understand concepts concretely and encourage their active engagement in learning. Thus, the Number Stick Learning Box can be an effective alternative in first-grade Mathematics instruction to help improve student learning outcomes.*

Key Words: *Learning Outcomes; Mathematics; Number Stick Learning Box*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Tanjungrejo 1 Kota Malang pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada topik penjumlahan, melalui pemanfaatan media *Number Stick Learning Box*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media tersebut, dengan hasil rata-rata nilai siswa sebesar 69,5 dan tingkat ketuntasan klasikal 56%, masih di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan $\geq 80\%$. Pada siklus kedua, media *Number Stick Learning Box* mulai diterapkan sehingga memungkinkan siswa belajar secara lebih visual dan kontekstual. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 83,3 dan tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 81%. Penggunaan media ini terbukti dapat membantu siswa memahami konsep secara konkret serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *Number Stick Learning Box* dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran Matematika Kelas 1 dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar; Matematika; Media *Number Stick Learning Box*

Pendahuluan

Menurut Bloom (1956), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam konteks pembelajaran matematika, hasil belajar yang diharapkan terutama terfokus pada ranah kognitif, yaitu kemampuan memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis konsep penjumlahan. Hasil belajar yang baik tercermin dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan nilai siswa. Ada tiga jenis hasil belajar menurut aspek-aspek pembelajaran. Ranah kognitif menitik beratkan pada pemahaman, pengetahuan, dan analisis

siswa. Ranah afektif menekankan beratkan pada sikap, perilaku, dan emosi siswa. Ranah psikomotor menekankan pada kecakapan dan keterampilan siswa (Wardhana, 2022).

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu diberikan bekal kepada peserta didik sejak dini. Karena itu, setiap manusia perlu menguasai matematika sebagai bekal hidupnya dalam memasuki era globalisasi ini (Al & Sepatan, 2021). Matematika juga sangat penting dikenalkan dan diajarkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga maupun sekitarnya. Namun, banyak siswa yang kurang berminat untuk mempelajari matematika karena cukup sulit. Sehingga mata pelajaran ini masih sedikit peminatnya baik dikelas rendah maupun kelas tinggi. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam jenjang pendidikan dasar, karena memberikan pondasi bagi kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan di kelas I sekolah dasar, masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Bagi siswa kelas sekolah dasar, matematika merupakan pelajaran yang sulit dimengerti. Hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi guru untuk mengajarkan matematika dengan cara yang mudah dipahami untuk siswa. Terlebih bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar, pembelajaran matematika menjadi semakin sulit dikarenakan karakteristik siswa kelas 1 yang masih suka bermain (Rivaldi & Kurniawan, 2021)

Rendahnya motivasi belajar serta hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan semakin meningkat. Dalam hal ini, guru sebagai ujung tombak yang bertugas menyiapkan suasana pembelajaran dan fasilitas belajar yang menarik dan mendukung perkembangan potensi anak, Matematika sering dianggap mata pelajaran yang menjadi momok tersendiri bagi siswa, banyak siswa yang pesimis tidak bisa pada mata pelajaran ini (Zumrotun et al., 2020). Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika yang baik, guru hendaknya memilih dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif inovatif serta bervariasi, namun tetap harus bersifat dinamis sehingga banyak melibatkan peserta didik secara lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Hakim, 2019).

Siswa kelas I SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana anak memahami konsep melalui benda-benda nyata. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas rendah akan lebih efektif jika melibatkan media konkret yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara langsung oleh siswa. Sehingga perlu adanya inovasi baik dari strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Proses belajar akan berlangsung secara optimal jika proses pembelajaran diawali dengan tahap pembelajaran pengetahuan secara aktif, dengan menggunakan benda konkret atau situasi yang nyata, dilanjutkan dengan tahap ikonik yaitu tahap pembelajaran pengetahuan diwujudkan dalam bentuk bayangan, gambar, atau diagram, dan diteruskan dengan tahap simbolik yaitu tahap pembelajaran pengetahuan yang diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (Kurniati et al., 2020).

Menurut Heruman (dalam Zumrotun et al., 2020) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan agar mudah untuk dipahami. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa

dalam memahami materi- materi dalam pelajaran matematika. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2011). Penggunaan media yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi abstrak seperti penjumlahan menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu siswa juga bisa belajar dan bermain, permainan edukasi bisa digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran (Ainaya Hanum Lutfia et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah Number Stick Learning Box, yaitu media pembelajaran konkret dan interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tidak hanya berfokus untuk pembelajaran saja, namun media ini juga bisa digunakan menjadi game edukasi. Pembelajaran berbasis game merupakan suatu cara yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar anak-anak, karena terdapat tantangan yang harus diselesaikan dalam suatu game sehingga memunculkan rasa keingintahuan yang semakin besar atau penasaran untuk menyelesaikan suatu tantangan (Arifah et al., 2019).

Dengan latar belakang tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Number Stick Learning Box dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era saat ini,

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas melalui tindakan-tindakan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru secara sistematis. Fokus tindakan adalah pada peningkatan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan bilangan menggunakan media .

Penelitian dilaksanakan di SDN Tanjungrejo 1 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dimulai pada bulan Februari hingga Maret 2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 SDN Tanjungrejo 1 yang berjumlah 27 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Target penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika siswa menggunakan media Number Stick Learning Box .

Prosedur penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart (1988) yang meliputi empat tahapan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, seperti RPP, media Number Stick Learning Box, serta instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai rencana tindakan. Pada tahap observasi, data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta tes hasil belajar. Terakhir, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi dan catatan lapangan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian aspek kognitif siswa setelah proses pembelajaran. Analisis hasil tes dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Observasi aktivitas siswa dan guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. Dokumentasi dan catatan lapangan berfungsi untuk mendukung data proses tindakan dan menggambarkan kondisi pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2016), keberhasilan tindakan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari siklus ke siklus.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Number Stick Learning Box, hasil belajar peserta didik diharapkan masuk dalam kategori sangat baik, dengan persentase hasil belajar peserta didik secara klasikal minimal masuk dalam kategori baik. Masyhud (2016:357) menyatakan bahwa untuk menghitung persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dapat digunakan rumus:

$$Pa = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = persentase hasil belajar peserta didik

n = jumlah peserta didik dengan hasil belajar ≥ 75

N = jumlah peserta didik keseluruhan

Hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Tanjungrejo 1 Kota Malang dengan memberikan soal siklus I sampai siklus II setelah pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar peserta didik siklus satu sampai siklus t, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 hasil belajar kognitif peserta didik dibawah ini. pada tabel 2 hasil belajar kognitif peserta didik dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria dan Rentang Hasil Belajar Kognitif

No	Kriteria Hasil Belajar	Keterangan
1	Sangat Baik	80 – 100
2	Baik	70 – 79
3	Cukup Baik	60 – 69
4	Kurang Baik	40 – 59
5	Sangat Kurang Baik	0 - 39

(Masyhud, 2016:357)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan menggunakan media Number Stick Learning Box pada siswa kelas 1. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui 2 siklus, dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap pertama adalah perencanaan yang dilaksanakan dengan menentukan waktu pelaksanaan, penyusunan rancangan modul ajar, serta instrumen penelitian berupa lembar observasi, kisi-kisi soal, soal evaluasi, dan lembar kerja peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat memahami penjumlahan bilangan secara konkret dan mandiri.

Tahap kedua pada siklus I yaitu pelaksanaan tindakan dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan model Discovery learning yang dijalankan dengan 6 tahapan. Tahapan pembelajaran dilakukan mengikuti sintaks model Discovery Learning, yang terdiri atas stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap awal, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan mempertimbangkan gaya belajar mereka. Masing-masing kelompok terdiri dari 1-2 siswa. Guru kemudian menayangkan video tentang penjumlahan. Video ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan memberikan rangsangan awal kepada siswa terhadap topik yang akan dibahas. Peserta didik terlihat sangat antusias menyimak tayangan tersebut dan aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sebagai pemantik diskusi. Guru juga menayangkan PPT terkait materi penjumlahan, sebagai penguatan dan memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.

Setelah itu, peserta didik diajak mencermati LKPD yang telah dibagikan dan mulai mengidentifikasi permasalahan melalui diskusi kelompok. Siswa menyelesaikan soal penjumlahan sederhana secara berkelompok menggunakan media. Guru mengamati aktivitas siswa dan memberi bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan individu. Hasil diskusi dan pengumpulan data tersebut dicatat oleh masing-masing kelompok dalam LKPD yang telah disediakan. Peserta didik menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam menjawab pertanyaan serta bergotongroyong dalam menyusun temuan kelompok. Selanjutnya, mereka mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi tersebut. Meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tampak kurang percaya diri saat berbicara

di depan umum, keberanian mereka untuk mencoba menyampaikan pendapat sudah menunjukkan kemajuan positif. Guru kemudian memberikan umpan balik secara konstruktif dan memotivasi seluruh siswa untuk terus berani menyuarakan pikiran mereka dengan cara yang baik dan santun.

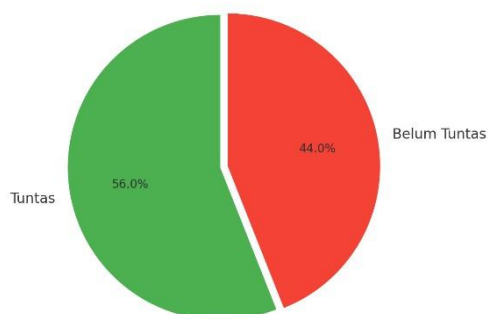
Pada akhir kegiatan, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara bersama-sama. Guru juga memberikan penguatan berupa motivasi untuk terus semangat belajar dan mengingatkan pentingnya menjaga protokol kesehatan di lingkungan sekolah. Sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi untuk yang langsung dikerjakan oleh peserta didik. Seluruh rangkaian pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas dan salam penutup dari guru.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah hasil belajar kognitif peserta didik yang diukur menggunakan tes. Tes yang digunakan bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Tes yang dilakukan berupa uraian yang dilakukan di setiap akhir siklus. Pada siklus I peneliti menggunakan model Discovery Learning yang dilanjutkan dengan siklus II tetap menerapkan model Discovery Learning tetapi dipadukan dengan media pembelajaran Number Stick Learning Box.

Berikut merupakan data perolehan nilai kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran (KKTP) peserta didik pada siklus I dalam proses pembelajaran Matematika materi Penjumlahan :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siklus I

No	Rata-rata Nilai Siswa	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1	69,5	15 (56%)	12 (44%)	Belum Tuntas



Gambar 1. Diagram ketuntasan KKTP siklus I

Berdasarkan data yang didapat pada tabel 1 menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 12 siswa belum mencapai nilai ketuntasan. Nilai

ketuntasan individu didasarkan pada kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran sebesar 75 yang ditetapkan sekolah. Sedangkan ketuntasan klasikal dinyatakan tuntas, apabila 80% siswa telah mencapai nilai minimum KKTP yang telah ditentukan sebelumnya.

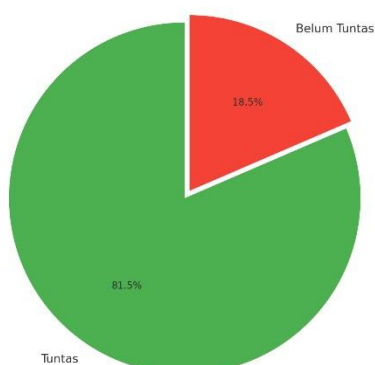
Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 69,5 dengan jumlah 55,5% siswa telah mencapai nilai KKTP dan 44,4% siswa belum. Sehingga ketuntasan klasikal belum terpenuhi, maka diperlukan tahapan selanjutnya.

Langkah selanjutnya ialah melakukan refleksi terkait tindakan yang telah dilakukan. Pelaksanaan siklus I masih mengalami beberapa kendala, beberapa kendala yang dialami saat proses pembelajaran berlangsung ialah siswa masih kesulitan menghitung, siswa belum menunjukkan partisipasi secara aktif saat pembelajaran, terdapat beberapa kelompok yang kurang bisa bekerja sama saat berdiskusi, serta terdapat beberapa siswa yang masih belum materi yang diberikan guru melalui PPT dan gambar pada lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada tahap refleksi ini guru melakukan rencana perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan tahapan yang sama mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Terdapat perbedaan pada pelaksanaan tindakan di siklus II yaitu guru menggunakan media pembelajaran berupa media konkret yaitu Number Stick Learning Box. Guru mengaplikasikan media untuk memberikan gambaran secara nyata. Media tersebut dapat secara mudah digunakan oleh siswa dengan beberapa stick yang memiliki berbagai macam warna. Di samping itu guru juga menerapkan rancangan perbaikan yang telah direfleksikan pada siklus sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perolehan hasil belajar. Rincian rekapitulasi hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut ini:

No	Rata-rata Nilai Siswa		Ketuntasan Individu		Ketuntasan
			Tuntas	Tidak Tuntas	Klasikal 1
	83,3	22 (81%)	5 (19%)	Tuntas	



Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa dan ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini. Rata-rata nilai siswa pada siklus II mencapai 80, rata-rata tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya sebesar 69,5. Selain itu, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yang masuk dalam kategori tuntas karena melebihi angka 80% yaitu mencapai angka 81%. Dengan detail siswa yang masuk dalam kategori tuntas melebihi KKTP yaitu 75 sebanyak 22 anak, sedangkan yang belum mencapai KKTP hanya tersisa 5 anak. Secara lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.3 dan diagram 1.3 berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan siklus II

No	Siklus	Rata-rata		Ketuntasan Individu		Ketuntasan
		Nilai Peserta Didik	Belum Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Klasikal
1	Siklus I	69,5	15 (56 %)	12 (44%)	Belum Tuntas	2
2	Siklus II	83,3	22 (81%)	5 (19%)	Tuntas	2

Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dan ketuntasan klasikal. Penelitian ini dikatakan berhasil jika ketuntasan klasikal mencapai angka minimum 80%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Parsini (2020) yang menyatakan nilai minimum untuk keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan klasikal harus mencapai $\geq 80\%$. Pada siklus II nilai ketuntasan klasikal sebesar 81% sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan menggunakan media pembelajaran Number Stick Learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 pada materi penjumlahan.

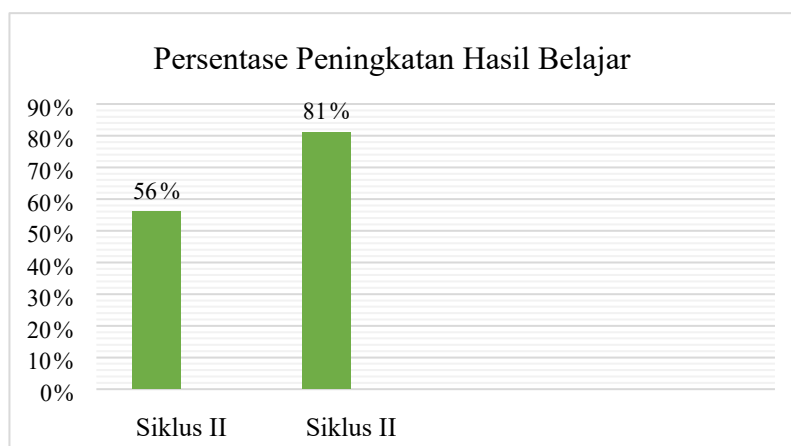


Diagram 1.3 Persentase Peningkatan Hasil Belajar

Hasil analisis tersebut sejalan dengan penelitian menggunakan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika pada anak berusia 6-9 tahun kelas TK sampai SD kelas 3, dan dapat melatih anak berfikir kritis dilaksanakan (M Iqbal Arrosyad et al., 2023). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan mampu menggunakan media pembelajaran dengan mandiri. Kerja sama dan ketertarikan siswa meningkat. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Number Stick Learning Box terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada materi Matematika tentang Penjumlahan Bilangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara media pembelajaran yang mendorong hasil belajar siswa dengan media konkret interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II, yakni dari 69,5 menjadi 83,3 dan dari 56% menjadi 81%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Number Stick Learning Box membantu siswa memahami matematika materi penjumlahan secara lebih konkret dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan media Number Stick Learning Box dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Tanjungrejo 1 pada materi penjumlahan bilangan. Media ini membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara konkret dan visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media Number Stick Learning Box mampu mengubah pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran konkret yang dilakukan membuat siswa lebih mudah memahami penjumlahan. Oleh karena itu, penggunaan media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika yang menuntut pemahaman konseptual dan keterlibatan aktif siswa. Serta Siswa lebih aktif dan mampu menggunakan media pembelajaran dengan mandiri. Kerja sama dan ketertarikan siswa meningkat. Siswa juga terlihat lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2015). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ainaya Hanum Lutfia, Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Math Playground Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Materi Pengurangan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3676–3684. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1220>
- Al, M. I., & Sepatan, H. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1. 3(April), 149–165.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, A. R. (2019). Teka Teki Silang Matematika Untuk Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Seminar & Conference Proceedings of UMT, 2017*, 125–134. <http://jurnal.umat.ac.id/index.php/cpu/article/view/1691>
- Kurniati, P., Asri Untari, M. F., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28506>
- Masyhud, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- M Iqbal Arrosyad, Fanika Yuliana, Siti Nurjannah, & Marina Marina. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *Simpati*, 1(3), 01–13. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i3.212>
- Rivaldi, M. F., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>
- Wardhana, K. E. (2022). Pengaruh Kematangan Anak Usia Dini Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1(2), 56–66.
- Zumrotun, E., Nichla, S., & Attalina, C. (2020). Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 499–507.
- Parsini, P. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(3).