

PENGGUNAAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN PADA SISWA KELAS 3 SDN PACUL 01

Vina Afiyatur Rizqoh¹, Wulida Arina Najwa², Durroh Nasihatul Ummah³
STKIP Al Hikmah Surabaya
Kota Surabaya, Jawa Timur
vinaafiyaturrizqoh@gmail.com

Kata Kunci: media konkret, pecahan, pembelajaran matematika.

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SDN Pacul 01 yang ditunjukkan oleh hasil ulangan harian matematika. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan melalui penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas III SDN Pacul 01. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep pecahan, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep pecahan dan keaktifan siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 50 pada pra-tindakan menjadi 71 pada siklus I dan 82 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 85%. Tingkat keaktifan siswa juga meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa di kelas.

© 2026 SENTRATAMA

1. PENDAHULUAN

Pentingnya matematika dalam membentuk pola pikir dan keterampilan dasar tidak dapat disangkal. Sebagaimana diungkapkan oleh Sidabutar, (2018) Matematika merupakan pendidikan dasar berbagai bidang serta banyak alasan yang menunjukkan bahwa matematika sangat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Materi pecahan adalah salah satu materi dasar matematika oleh karena itu, pecahan merupakan konsep yang sangat penting pada jenjang SD. Melalui konsep ini, siswa belajar untuk membandingkan bagian dari keseluruhan, memahami pembagian, serta mengenali representasi visual seperti gambar lingkaran atau balok yang dibagi. Pemahaman pecahan juga membantu dalam pengembangan keterampilan problem-solving, karena memberikan landasan untuk operasi matematika lanjutan seperti

penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan bilangan rasional. Selain itu, kemampuan memanipulasi pecahan sehari-hari misalnya menghitung setengah porsi, sepertiga, atau seperempat membekali siswa untuk menerapkan matematika dalam situasi nyata. Dengan demikian, penguasaan materi pecahan tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga esensial dalam membangun pemahaman matematika yang lebih luas dan aplikatif.

Dalam matematika, pecahan seringkali disalah pahami hanya sebagai bagian dari keseluruhan yang kurang dari satu. Padahal pemahaman yang lebih mendalam menunjukkan bahwa konsep pecahan jauh lebih luas. Sebagaimana dijelaskan oleh Nafi'an, (2015) Pecahan adalah bilangan yang bisa kurang dari satu atau lebih dari satu, sehingga bukan hanya bagian kecil saja; pecahan terdiri atas dua komponen utama, yaitu pembilang, yang menunjukkan jumlah bagian yang sedang dibagi, dan penyebut, yang menunjukkan jumlah bagian total keseluruhan. Menurut Yuswita, (2018), pecahan adalah bagian dari suatu kesatuan utuh, di mana dalam ilustrasi gambar bagian yang diperhatikan biasanya diarsir disebut pembilang, sedangkan keseluruhan bagian yang dijadikan acuan disebut penyebut.

Kesulitan belajar yang dialami siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar dan aspek-aspek lain yang kurang mendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru, siswa tidak bisa menyelesaikan latihan, dan tidak ada pertanyaan dari siswa tentang materi yang belum dikuasainya. Hal tersebut terjadi bukan hanya karena faktor siswa, melainkan juga dari pihak pengajar atau guru menerangkan pelajaran guru tidak menggunakan alat.

Untuk memperdalam pemahaman terhadap situasi tersebut, dilakukan wawancara dengan guru kelas 3 di SDN Pacul 01. Wawancara ini memberikan informasi penting mengenai strategi peningkatan pemahaman konsep pecahan pada siswa serta upaya yang telah dilakukan oleh pihak sekolah peraga atau media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara ini dapat disimpulkan bahwa mengajarkan pecahan sejak dini penting karena konsep ini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membagi makanan atau mengukur bahan masakan. Namun, siswa kelas 3 SD sering mengalami kesulitan memahami pecahan, terutama dalam menghubungkan gambar yang diarsir dengan bentuk pecahan numerik. Sebelum menggunakan media konkret, pembelajaran hanya mengandalkan gambar, yang membuat siswa kesulitan memahami konsep abstrak, kurang termotivasi, dan merasa bosan. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap konsep pecahan masih rendah. Penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami pecahan dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Media Konkret atau benda nyata sangat penting dalam mengajar matematika terutama bagi siswa SD. Menurut Maifit Hendriani, (2015), media konkret berupa benda nyata berperan sebagai alat bantu visual yang memperjelas penyampaian materi matematika, sehingga siswa SD yang berada pada tahap berpikir konkret dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman langsung, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Media juga diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Dari pengertian di samping dapat kita ketahui bahwa, media merupakan suatu alat peraga yang digunakan sebagai alat penunjang hasil pembelajaran. Penggunaan media yang tepat pada saat pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa, dengan media yang tepat siswa akan lebih mampu untuk memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini yang menjadi sorotan ialah Bagaimana penggunaan media konkret dalam pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar”.

Solusi ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media konkret merupakan media berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata mampu menarik minat, dan semangat siswa. Oleh karena itu, penggunaan media konkret sangat relevan untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa kelas 3. Pentingnya pembelajaran media konkret menurut Destrinelli, Hayati, dan Sawinty, (2018) Media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, penggunaan media konkret sebagai alat bantu maupun pendukung dapat dengan mudah dipahami siswa karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung.

Berdasarkan solusi yang dibuat, diperkirakan bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat signifikan meningkatkan kemampuan pada materi pecahan dan minat belajar siswa. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga hasil belajar mereka, dapat meningkat.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa kelas 3 melalui penerapan metode media konkret dalam pembelajaran matematika. Contoh media konkret yang digunakan antara lain: mainan buah-buahan, mainan makanan seperti pizza dan kue, bisa juga dengan potongan kertas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. PTK menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kolaboratif (Kunandar, 2016).

Desain penelitian ini berdasarkan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dengan model spiral PTK, melibatkan empat tahap yaitu: (1) Perencanaan (planning): yakni penyusunan skenario pembelajaran dengan metode media konkret. (2) Pelaksanaan Tindakan (acting): Melaksanakan pembelajaran matematika dengan menerapkan media konkret. (3) Pengamatan (observing): Mengamati proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta hasil belajar yang dilaksanakan selama tindakan berlangsung. (4) Refleksi (reflecting): Mengevaluasi hasil tindakan pada siklus tersebut dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan secara berulang hingga mencapai hasil yang diinginkan.



Prosedur penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus: 1. Perencanaan: menyusun skenario pembelajaran dan pembuatan media konkret; 2. Pelaksanaan Tindakan ; melaksanakan pembelajaran matematika dengan media konkret tersebut; 3. Observasi: mengamati aktivitas siswa serta kemampuan mereka menyelesaikan tugas dengan tepat; dan 4. Refleksi: menilai hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dan merencanakan ulang pembelajaran untuk siklus berikutnya. Penelitian akan dilanjutkan ke Siklus 2 apabila pada akhir Siklus 1 kriteria keberhasilan belum terpenuhi, dan pembelajaran akan terus berlanjut hingga target prestasi belajar tercapai. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen berupa tes pemahaman konsep pecahan, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi hasil, dengan tujuan mendukung setiap tahap pengamatan dan refleksi dalam siklus ini

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN PACUL 01 yang berjumlah 33 siswa. Lokasi penelitian ini adalah SDN PACUL 01 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Penelitian ini dilakukan di SDN PACUL 01 dengan waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua pertemuan untuk 1 siklus sesuai dengan pembelajaran matematika.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar Tes Pemahaman Konsep Pecahan Tes yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar tentang pecahan. (2) Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.

Metode pengumpulan data disusun sesuai dengan instrumen yang telah dirancang yaitu (1) Tes pemahaman pecahan: Bertujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman sebelum dan sesudah penerapan media konkret, (2) Lembar Observasi aktivitas siswa: Digunakan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif diterapkan pada hasil tes pemahaman konsep pecahan dengan menghitung skor rata-rata dan persentase peningkatan dari pra-tindakan ke pasca-tindakan. Hal ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi data dari observasi dan wawancara, yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan sikap, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta respons mereka terhadap media konkret yang digunakan. Analisis data dilakukan secara berkelanjutan setelah setiap siklus untuk menilai keberhasilan tindakan yang dilakukan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Keberhasilan ini akan diukur menggunakan dua indikator utama: Tes pemahaman konsep pecahan: keberhasilan akan dihitung minimal 75% siswa mencapai skor 80 atau lebih pada tes pemahaman konsep pecahan setelah tindakan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berhasil menguasai pemahaman mendasar tentang konsep pecahan dengan baik. Tes pemahaman konsep pecahan: Keberhasilan dinyatakan tercapai apabila minimal 75% siswa memperoleh skor ≥ 80 pada tes pemahaman konsep pecahan setelah tindakan diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menguasai pemahaman mendasar tentang konsep pecahan dengan baik. Keaktifan siswa: Keberhasilan dinyatakan tercapai apabila minimal 75% siswa berperan aktif dan memperoleh skor ≥ 75 pada lembar observasi keaktifan siswa selama proses

pembelajaran dengan menggunakan media konkret. Skala penilaian ini merujuk pada tingkat partisipasi siswa, yang meliputi kemampuan bekerja sama dengan teman serta ketelitian dalam menyelesaikan tugas. Nilai ≥ 75 mencerminkan keterlibatan siswa yang aktif dan bersifat membangun. Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan pada siklus sebelumnya belum terpenuhi. Namun, apabila indikator keberhasilan telah tercapai pada suatu siklus, maka penelitian akan dihentikan dan dilakukan evaluasi.

Guru menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan media konkret untuk membantu siswa memahami konsep pecahan. Skenario ini dirancang agar kegiatan belajar sesuai dengan tujuan meningkatkan pemahaman pecahan siswa. Pelaksanaan pembelajaran matematika dilakukan dengan menerapkan pendekatan konkret menggunakan media seperti mainan buah-buahan, potongan pizza, kue, atau kertas lipat sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, interaksi antar siswa, serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Setelah pelaksanaan, guru mendiskusikan hasil dan temuan dengan tim guru atau peneliti. Refleksi ini mencakup evaluasi capaian, kendala yang muncul, serta perumusan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya atau keputusan penghentian jika indikator keberhasilan telah tercapai.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini digunakan berbagai media konkret seperti mainan buah-buahan, mainan pizza dan kue, serta kertas sebagai alat bantu belajar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar tes pemahaman konsep pecahan, serta dokumentasi berupa foto, video, atau catatan lapangan untuk merekam proses pembelajaran.

Tujuan umum kegiatan ini adalah untuk menerapkan pendekatan konkret dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat memahami konsep pecahan dengan lebih mudah dan bermakna. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengumpulkan data proses dan hasil pembelajaran sebagai bahan refleksi dan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Langkah awal perencanaan pada siklus 1 dilaksanakan dengan menyiapkan pereangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes pemahaman konsep pecahan. Kemudian, instrument-instrument yang akan digunakan terlebih dahulu di validasi oleh pakar sebelum pelaksanaan penelitian, dengan tujuan memastikan kesesuaian isi, kelayakan instrument, dan kejelasan indikator penelitian. (1). Modul Ajar: Penyusunan modul ajar berdasarkan Kurikulum Merdeka Fase B (kelas III SD) dengan materi pemahaman konsep pecahan dengan media konkret. Media konkret yang digunakan antara lain kertas, mainan pecahan(buah, kue, pizza, sayur), media gambar pecahan. Modul ini disusun agar menciptakan proses pembelajaran berlangsung secara dinamis dengan keterlibatan aktif siswa, kolaboratif yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. (2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa: Lembar observasi digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media konkret. Dalam penelitian ini aspek yang di amati adalah partisipasi aktif

siswa selama pembelajaran, kerja sama antar siswa (kelompok), ketepatan dalam menjawab, dan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. (3) Tes Pemahaman Konsep Pecahan: Tes pemahaman konsep pecahan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam konsep dasar pecahan. Tes terdiri dari 5 soal uraian, soal bersifat konseptual dan aplikatif, menuntut siswa untuk menunjukkan pemahaman konsep pecahan secara tertulis dan visual. Instrumen penelitian ini telah diperiksa keabsahannya oleh seorang pakar validator, yaitu salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP AI Hikmah Surabaya, pada tanggal 9 September 2025. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Berikut adalah umpan balik dan saran revisi untuk instrumen penelitian tersebut.

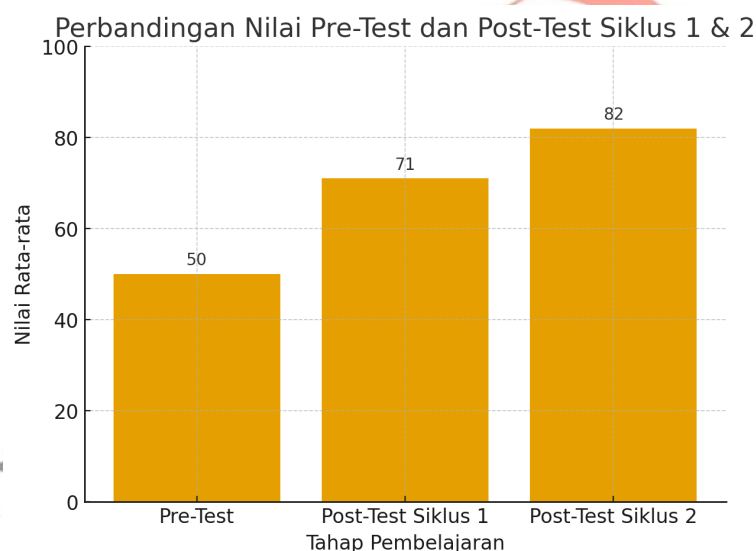
Tabel 1. Hasil Validasi

Keterangan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																		
Lembar observasi 1. Menambahkan nama observer, tanggal, dan pertemuan keberapa	LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA <table><tr><td>Mata Pelajaran/Topik:</td><td>Matematika / Pemahaman konsep pecahan</td></tr><tr><td>Kelas/Sekolah:</td><td>3 /SDN Pacul 01</td></tr><tr><td>Nama Guru</td><td>Vina Afyatur Rizqoh</td></tr></table>	Mata Pelajaran/Topik:	Matematika / Pemahaman konsep pecahan	Kelas/Sekolah:	3 /SDN Pacul 01	Nama Guru	Vina Afyatur Rizqoh	Klik dua kali untuk mengedit kepala REVISI AKTIVITAS SISWA <table><tr><td>Mata Pelajaran/Topik:</td><td>Matematika / Pemahaman konsep pecahan</td></tr><tr><td>Kelas/Sekolah:</td><td>3 /SDN Pacul 01</td></tr><tr><td>Nama Guru</td><td>Vina Afyatur Rizqoh</td></tr><tr><td>Observer</td><td></td></tr><tr><td>Tanggal</td><td></td></tr><tr><td>Pertemuan ke-</td><td></td></tr></table>	Mata Pelajaran/Topik:	Matematika / Pemahaman konsep pecahan	Kelas/Sekolah:	3 /SDN Pacul 01	Nama Guru	Vina Afyatur Rizqoh	Observer		Tanggal		Pertemuan ke-	
Mata Pelajaran/Topik:	Matematika / Pemahaman konsep pecahan																			
Kelas/Sekolah:	3 /SDN Pacul 01																			
Nama Guru	Vina Afyatur Rizqoh																			
Mata Pelajaran/Topik:	Matematika / Pemahaman konsep pecahan																			
Kelas/Sekolah:	3 /SDN Pacul 01																			
Nama Guru	Vina Afyatur Rizqoh																			
Observer																				
Tanggal																				
Pertemuan ke-																				
2. Instrumen fokus ke perilaku siswa	KEGIATAN AWAL Apersepsi dan motivasi 1. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa 2. Guru mengabsen dan menyapa siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas hari ini, yaitu mempelajari pemahaman konsep pecahan dengan media konkret 4. Siswa mengikuti ice breaking dengan antusias.	KEGIATAN AWAL Apersepsi dan motivasi 1. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa 2. Guru mengabsen dan menyapa siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas hari ini, yaitu mempelajari pemahaman konsep pecahan dengan media konkret 4. Guru memberikan ice-breaking game dan lagu untuk menyenangkan siswa secara mental.																		
3. Skala penilaian menjadi frekuensi/ kualitas perilaku terlihat-tidak terlihat	Skor: 5: Sangat Setuju; 4: Setuju; 3: Kurang Setuju; 2: Tidak Setuju; 1: Sangat Tidak Setuju	Skor: 4: Selalu Terlihat; 3: Sering Terlihat; 2: Kadang Terlihat; 1: Tidak Pernah Terlihat																		
4. Menghubungkan indikator dengan aktivitas pecahan konkrket	<table><tr><td>KEGIATAN INTI</td><td> 1. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana </td><td></td></tr><tr><td>Strategi pembelajaran</td><td> 1. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan strategi yang sesuai dan <u>berkesinambungan</u> secara lancar 2. Siswa dapat mengikuti alur kegiatan belajar 3. Siswa aktif melakukan kegiatan fisik dan mental (berpikir) 4. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau pasangan saat <u>menyampaikan</u> media konkret </td><td></td></tr></table>	KEGIATAN INTI	1. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana		Strategi pembelajaran	1. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan strategi yang sesuai dan <u>berkesinambungan</u> secara lancar 2. Siswa dapat mengikuti alur kegiatan belajar 3. Siswa aktif melakukan kegiatan fisik dan mental (berpikir) 4. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau pasangan saat <u>menyampaikan</u> media konkret		<table><tr><td>KEGIATAN AWAL</td><td> 1. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa 2. Guru mengabsen dan menyapa siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas hari ini, yaitu mempelajari pemahaman konsep pecahan dengan media konkret 4. Siswa mengikuti ice-breaking dengan antusias </td><td></td></tr><tr><td>KEGIATAN INTI</td><td> 1. Siswa aktif mengikuti penjelasan guru tentang konsep pecahan menggunakan media konkret 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 3. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana 4. Siswa mengikuti ice-breaking game dan lagu </td><td></td></tr></table>	KEGIATAN AWAL	1. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa 2. Guru mengabsen dan menyapa siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas hari ini, yaitu mempelajari pemahaman konsep pecahan dengan media konkret 4. Siswa mengikuti ice-breaking dengan antusias		KEGIATAN INTI	1. Siswa aktif mengikuti penjelasan guru tentang konsep pecahan menggunakan media konkret 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 3. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana 4. Siswa mengikuti ice-breaking game dan lagu							
KEGIATAN INTI	1. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana																			
Strategi pembelajaran	1. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan strategi yang sesuai dan <u>berkesinambungan</u> secara lancar 2. Siswa dapat mengikuti alur kegiatan belajar 3. Siswa aktif melakukan kegiatan fisik dan mental (berpikir) 4. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau pasangan saat <u>menyampaikan</u> media konkret																			
KEGIATAN AWAL	1. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan doa 2. Guru mengabsen dan menyapa siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas hari ini, yaitu mempelajari pemahaman konsep pecahan dengan media konkret 4. Siswa mengikuti ice-breaking dengan antusias																			
KEGIATAN INTI	1. Siswa aktif mengikuti penjelasan guru tentang konsep pecahan menggunakan media konkret 2. Siswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan media konkret dengan benar untuk memvisualisasikan konsep pecahan 3. Siswa mampu mengidentifikasi dan memuat bagian-bagian pecahan yang ditunjukkan oleh media konkret 3. Siswa mampu menghubungkan representasi media konkret dengan simbol pecahan sederhana 4. Siswa mengikuti ice-breaking game dan lagu																			
5. menambahkan kolom catatan.	3. Aktif Berisi: Guru bersama siswa mereview semua nama pecahan yang telah mereka pelajari dan mencatat Guru menampilkan beberapa gambar pecahan di papan tulis dan meminta siswa menyebutkan nama pecahannya secara lisan Guru memberikan tugas rumah dengan menggambar 1 lembar pecahan yang berbeda dan memisahnya menjadi 10 bagian, gambarnya bisa seperti gambar berikut	Catatan:																		

Keterangan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tes Pemahaman konsep Pecahan 1. Menambahkan detail pada petunjuk dan waktu pengerjaan	Asesmen Pertemuan 1 A. Soal Diskusi Kelompok (Asesmen formatif-observasi guru selama kegiatan) Guru mengamati jawaban dan interaksi siswa selama diskusi kelompok. 1. Bagilah kue yang kalian terima menjadi bagian yang sama besar sesuai perintah kelompok! - Kelompok Merah: 2 bagian - Kelompok Kuning: 4 bagian - Kelompok Putih: 6 bagian - Kelompok Biru: 8 bagian 2. Apa nama pecahan dari satu bagian yang kalian terima? 3. Apakah semua bagian adalah sama besar? Jelaskan! 4. Mengapa kita harus membagi benda menjadi bagian yang sama besar? 5. Tunjukkan hasil kalian dari jawaban nama pecahan yang kalian terima ke pada teman-teman! B. Soal Tugas Individu (Asesmen sumatif: penilaian produk tertulis) Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan gambar atau nama pecahannya 1. Tuliskan bentuk pecahan dari "satu perempat".	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) 1. Ligat kue yang kalian terima dengan sama besar sesuai perintah kelompok: - Kelompok Merah: 2 bagian - Kelompok Kuning: 4 bagian - Kelompok Putih: 6 bagian - Kelompok Biru: 8 bagian 2. Setelah sama pecahan dari satu bagian dari hasil lipatan kue kalian. 3. Apakah semua bagian yang kalian terima sama besar? Jelaskan alasannya. 4. Mengapa sebuah benda harus dibagi menjadi bagian yang sama besar untuk diukur pecahan? 5. Tunjukkan hasil lipatan kue kalian kelompok kalian, lalu jelaskan di depan teman-teman, bagian kalian diterima pecahan apa. B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 10 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu. Asesmen Pertemuan 2 A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.
2. Memperjelas redaksi soal	1. Tuliskan bentuk pecahan dari "satu perempat". 2. Jika kamu membagi jeruk menjadi 2 bagian sama besar, berapa pecahan dari satu bagian? 3. Pecahan 1/2 disebut juga ... 4. Jika sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian, dan kamu makan 1, berapa pecahan yang kamu makan? 5. Siti punya 6 apel. Ia memakan 2. Tuliskan pecahan yang dimakan?	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.
3. Menaikkan level kognitif beberapa soal (membandingkan/mengurutkan)	Asesmen pertemuan 1 A. Soal Diskusi Kelompok (Asesmen formatif-observasi guru selama kegiatan) Guru mengamati jawaban dan interaksi siswa selama diskusi kelompok. 1. Bagilah kue yang kalian terima menjadi bagian yang sama besar sesuai perintah kelompok! - Kelompok Merah: 2 bagian - Kelompok Kuning: 4 bagian - Kelompok Putih: 6 bagian - Kelompok Biru: 8 bagian 2. Apa nama pecahan dari satu bagian yang kalian terima? 3. Apakah semua bagian adalah sama besar? Jelaskan! 4. Mengapa kita harus membagi benda menjadi bagian yang sama besar? 5. Tunjukkan hasil kalian dari jawaban nama pecahan yang kalian terima ke pada teman-teman! B. Soal Tugas Individu (Asesmen sumatif: penilaian produk tertulis) Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan gambar atau nama pecahannya 1. Tuliskan bentuk pecahan dari "satu perempat".	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.
4. Menyertakan gambar untuk soal visual	Asesmen pertemuan 2 A. Soal Diskusi Kelompok (Asesmen formatif-observasi guru selama kegiatan) Guru mengamati jawaban dan interaksi siswa selama diskusi kelompok. 1. Cocokkan potongan mainan buah sayur dengan kartu nama pecahannya! 2. Jika kamu membagi jeruk menjadi 3 bagian dan makan 1, tuliskan pecahan yang dimakan! 3. Cocokkan gambar pecahan (kertas atau arisan) dengan nama pecahannya! 4. Apa bentuk pecahan dari "tiga perdelapan"? 5. Urutkan dari yang paling kecil ke besar: 1/4, 1/2, 1/3	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.
5. Membuat rubrik penilaian yang lebih rinci	Penilaian • Penilaian Diskusi Kelompok Aspek yang dinilai meliputi: - Partisipasi aktif seluruh anggota kelompok - Ketepatan dalam membagi media konkret (misalnya kertas) menjadi bagian yang sama besar - Ketepatan dalam menyebutkan nama pecahan dari hasil pembagian Rumus Penilaian Diskusi Kelompok: Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh ÷ 100) × 100	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.
6. Soal yang menghubungkan media konkret dan simbolis	A. Soal Diskusi Kelompok (Asesmen formatif-observasi guru selama kegiatan) Guru mengamati jawaban dan interaksi siswa selama diskusi kelompok. 1. Cocokkan potongan mainan buah sayur dengan kartu nama pecahannya! 2. Jika kamu membagi jeruk menjadi 3 bagian dan makan 1, tuliskan pecahan yang dimakan! 3. Cocokkan gambar pecahan (kertas atau arisan) dengan nama pecahannya! 4. Apa bentuk pecahan dari "tiga perdelapan"? 5. Urutkan dari yang paling kecil ke besar: 1/4, 1/2, 1/3	A. Diskusi Kelompok (Asesmen Formatif – Observasi Guru, 10 Menit) B. Tugas Individu (Asesmen Sumatif – Produk Tertulis, 25 Menit) 1. Tuliskan dan gambar pecahan yang menyatakan satu perempat (1/4). 2. Jika sebuah kue dibagi menjadi 2 bagian sama besar, pecahan untuk satu bagian adalah ... 3. Pecahan 1/2 sering disebut juga ... 4. Sebuah kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Kue kalian 1 bagian. Gambarkan dan tuliskan pecahan yang kalian makan. 5. Siti mempunyai 6 apel. Ia memakan 2 apel. Tuliskan pecahan apel yang dimakan. Apa bisa, sederhanakan pecahan itu.

Tahap penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada siklus pertama di pertemuan 1 kegiatan yang dilakukan adalah pengenalan dan pre-test. Kemudian siklus pertama di pertemuan 2 Siswa mengenal konsep pecahan dan juga mengenal nama-nama pecahan dengan media konkret (mainan buah atau sayur, pizza, kue

yang bisa di potong dan kartu pecahan) dengan focus utama pada kerjasama kelompok untuk memperkuat pemahaman konsep pecahan dan juga post tes. Siklus kedua di pertemuan 1 kegiatan yang dilakukan adalah mengenal lebih banyak nama-nama pecahan dengan media konkret (set mainan buah, sayur, kue, dan pizza yang bisa di potong, gambar visual), dan juga menunjukkan pecahan yang sesuai melalui aktivitas permainan “Jump-Jump Pecahan” dan “Roda Pecahan”. Siklus kedua pertemuan 2 mengidentifikasi pecahan dengan gambar konkret dan juga pos tes. Dalam proses belajar, guru bertugas sebagai pembimbing yang membimbing dan memotivasi siswa agar mereka aktif ikut serta selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dilakukan dengan cara observatif dan eksploratif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan konsentrasi siswa. Tes pemahaman konsep pecahan bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengenali, merepresentasikan, dan menerapkan konsep pecahan secara tepat. Tes terdiri dari 5 soal uraian bersifat konseptual dan aplikatif. Berikut hasil dari pretes dan post tes.



Gambar 1 Contoh gambar grafik

Berdasarkan grafik di atas, tampak adanya perbandingan nilai pre tes dan post tes yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SD N Pacul 01. Penerapan media konkret dalam pembelajaran terbukti menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai naik dari 50 menjadi 71 pada siklus pertama dan 82 pada siklus kedua. Hasil peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media konkret efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan dengan baik.

Pada tahap observasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil lembar observasi, yang dilakukan, didapatkan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 83%, yang masuk kedalam kategori sangat aktif. Sebagian murid sangat bersemangat menjalankan kerja kelompok dengan baik, dan aktif dalam menyelesaikan tugas. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret

dalam pembelajaran secara nyata mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dan saling berinteraksi selama proses belajar mengajar. Berikut hasil dari rata-rata keaktifan siswa.



Gambar 2 Contoh gambar grafik

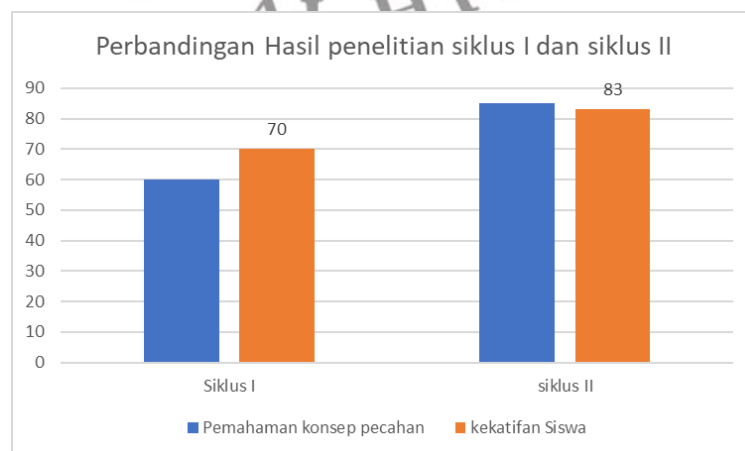
Grafik ini menggambarkan rata-rata tingkat keaktifan siswa kelas 3 SD N Pacul 01 selama pembelajaran matematika dengan pemanfaatan media konkret. Setiap kegiatan dan media konkret yang digunakan memperlihatkan tingkat partisipasi aktif yang tinggi, dengan nilai rata-rata keaktifan siswa mencapai sekitar 83%. Penggunaan media konkret berupa mainan buah-buahan, sayur, pizza dan kue menampilkan tingkat keaktifan paling tinggi, yang menunjukkan bahwa media konkret dapat memperkuat pemahaman serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tahap refleksi dilaksanakan setelah seluruh observasi selesai. Dari proses refleksi dapat dilihat bahwa siswa mengalami peningkatan yang cukup besar dalam memahami konsep pecahan. Data tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre test berada di angka 50, kemudian naik menjadi 71 pada post test siklus pertama dan selanjutnya menjadi 82 pada siklus kedua. Selain itu, presentase siswa yang mencapai ketuntasan adalah 85%, 28 dari 33 siswa tuntas. Peningkatan tersebut menandakan bahwa siswa kini lebih mampu memahami konsep dasar pecahan dengan baik. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Dengan demikian berdasarkan hasil tes dan observasi, indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus pertama, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 80 dan 75% siswa menunjukkan keaktifan belajar dengan nilai observasi ≥ 75 . Dengan demikian penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tindakan Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Pra Tindakan	Siklus 1	Peningkatan	Siklus 2	Peningkatan	Keterangan
1.	Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan	50	71	+21	82	+11	Tuntas ($\geq 80\%$)
2.	Presentase ketuntasan belajar siswa	54%	60%	+6%	85%	+25%	Meningkatkan signifikan pada siklus
3.	Rata-rata keaktifan siswa	50%	70%	+20%	83%	+13%	Aktif ($\geq 80\%$)
4.	Suasana pembelajaran	Kurang aktif, siswa merasa bosan	Menyenangkan, kondusif, siswa antusias		Menyenangkan, kondusif, siswa antusias		Lingkungan belajar lebih positif dan interaktif.

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa. Rata-rata nilai pemahaman konsep meningkat dari 50 menjadi 71 pada siklus pertama, dan 82 pada siklus kedua, dan presentasi ketuntasan mencapai 85%, yang menunjukkan hasil memenuhi indikator keberhasilan. Keaktifan siswa juga meningkat dari 70% menjadi 83%. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menciptakan suasana kondusif, siswa lebih aktif, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.



Gambar 3 Contoh gambar grafik

Berdasarkan grafik diatas, hasil penelitian pada siklus I dan siklus II memperlihatkan perkembangan pada dua indikator utama, yaitu aspek Pemahaman Konsep Pecahan dan Keaktifan Siswa. Dari data pada grafik dapat dilihat bahwa: (1). Presentasi Pemahaman Konsep Pecahan siswa mencapai 85%, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran membantu Sebagian besar siswa memahami dan menyelesaikan soal pecahan dengan lebih baik. (2). Presentase Keaktifan siswa mencapai 83%, menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat partisipasi aktif selama proses pembelajaran, ditunjukkan melalui aktivitas bertanya, menjawab, maupun berkolaborasi dengan teman sekelompok. Berdasarkan hasil keseluruhan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran, berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep pecahan dan keaktifan siswa dikelas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan secara signifikan pemahaman konsep serta keaktifan siswa kelas III SDN Pacul 01. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 50 menjadi 71 pada post-test siklus I dan 82 pada post-test siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85% (nilai ≥ 80). Selain itu, hasil observasi menunjukkan tingkat keaktifan siswa sebesar 83%, yang tergolong dalam kategori sangat aktif. Dengan demikian, seluruh indikator keberhasilan penelitian dinyatakan tercapai pada pelaksanaan dua siklus tindakan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Putra & Widodo (2021) yang menyebutkan bahwa media konkret dapat memperkuat pemahaman konsep matematis siswa karena melibatkan pengalaman langsung dan visualisasi nyata dalam proses belajar.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terlihat adanya peningkatan yang signifikan baik pada aspek pemahaman konsep pecahan maupun keaktifan siswa setelah diterapkannya media konkret dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan model Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2019) yang menekankan siklus reflektif dan berulang guna memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes pemahaman konsep pecahan. Instrumen-instrumen tersebut telah divalidasi oleh pakar dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Al Hikmah Surabaya untuk memastikan kesesuaian isi, kelayakan, dan kejelasan indikator penelitian. Modul ajar dirancang berdasarkan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), dengan materi pecahan dasar menggunakan media konkret seperti mainan buah, sayur, kue, pizza, dan gambar pecahan. Desain pembelajaran ini sejalan dengan hasil penelitian Sari & Suryani (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan media konkret dalam Kurikulum Merdeka mampu menumbuhkan keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, serta karakter profil Pelajar Pancasila.

Pada pelaksanaan tindakan, terjadi perkembangan positif dari siklus I ke siklus II. Siklus I difokuskan pada pengenalan konsep pecahan, sedangkan pada siklus II dilakukan penguatan melalui permainan edukatif seperti "*Jump-Jump Pecahan*" dan "*Roda Pecahan*". Aktivitas berbasis permainan ini mendukung temuan Rahmawati & Prasetyo (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan konkret mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam memahami konsep matematika dasar.

Hasil tes pemahaman konsep pecahan menunjukkan peningkatan yang konsisten, dari rata-rata 50 pada pretest menjadi 71 pada siklus I dan 82 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar mencapai 85%, atau 28 dari 33 siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusuma & Hadi (2018) yang menemukan bahwa penggunaan alat peraga konkret dapat meningkatkan kemampuan representasi dan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar.

Sementara itu, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dari 70% menjadi 83%. Siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari & Nur (2020) yang menyatakan bahwa media konkret tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif seperti rasa percaya diri, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung.

Secara keseluruhan, peningkatan pemahaman konsep dan keaktifan siswa menunjukkan bahwa media konkret berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Hal ini didukung oleh Nugraha & Astuti (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis pengalaman langsung mampu memperkuat hubungan antara konsep abstrak dan situasi nyata, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan keaktifan siswa kelas III SDN Pacul 01. Keberhasilan ini memperkuat hasil penelitian Handayani (2023) yang menegaskan bahwa pendekatan konkret-konseptual merupakan strategi yang sesuai untuk tahap perkembangan berpikir siswa sekolah dasar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkret dalam pembelajaran Matematika terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan keaktifan siswa kelas III SDN Pacul 01.

Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata hasil tes yang naik dari 50 pada pre-test menjadi 71 pada post-test siklus I dan 82 pada post-test siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 85%.

Selain itu, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari 70% menjadi 83%, termasuk dalam kategori sangat aktif.

Penerapan media konkret seperti mainan buah, sayur, kue, pizza, serta gambar pecahan membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan menarik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media konkret dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Yusvita, N. (2018). *Pemahaman siswa terhadap konsep pecahan melalui media visual*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 9(3), 211–220.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Handayani, R. (2023). Efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–56.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Wulandari, I., & Nur, A. (2020). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui penggunaan media konkret. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 77–85.
- Sari, M., & Suryani, E. (2020). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui media konkret dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–41.
- Rahmawati, N., & Prasetyo, D. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 256–265.
- Putra, Y., & Widodo, A. (2021). Media konkret sebagai sarana penguatan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 120–129.
- Nugraha, D., & Astuti, R. (2022). Pembelajaran berbasis pengalaman langsung untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 101–110.
- Nafi'an, M. (2015). *Pembelajaran pecahan melalui pendekatan kontekstual*. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 32–40.
- Kusuma, A., & Hadi, M. (2018). Pengaruh media konkret terhadap kemampuan representasi matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(3), 512–523.
- Kunandar. (2016). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendriani, M. (2015). *Pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 45–52.
- Destrinelli, A., Hayati, A., & Sawinty, V. (2018). *Penggunaan media konkret untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 115–124.