

Analisis Penggunaan Media Konkret pada Hasil Pembelajaran Matematika Materi Pecahan

Nur Latifa Az-Zahara*, Mulya Mulawarni, Siti Nailatus Syifa, Een Unaenah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Alamat: Jl. Perintis Kemerdekaan I No.33, RT.007/RW.003, Babakan, Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten, Indonesia 15118

*Penulis korespondensi: zaharalatif25@gmail.com

Abstract. *The use of concrete media in mathematics learning plays an important role in helping students understand abstract concepts, particularly fractions. Students often experience difficulties in understanding the concept of equivalent fractions due to abstract learning and a lack of connection to real-world experiences. This study aims to analyze the process of using concrete media in mathematics learning on equivalent fractions in fifth-grade elementary schools. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection methods through observation and interviews with teachers and documentation of learning activities. The concrete media used in this study included origami paper, wafers, and pizza replicas, which were chosen because their shapes and properties allow students to carry out activities of dividing, cutting, and arranging parts according to the concept of fractions. The results of the study indicate that the use of concrete media not only functions as a visual aid but also provides a multisensory experience that can actively engage students in learning. Through direct activities with real objects, students can more easily understand the relationship between parts and the whole, and construct a more meaningful understanding of equivalent fractions. In addition, the use of concrete media can create a contextual, fun, and interactive learning atmosphere, thereby encouraging learning motivation and increasing student engagement in the learning process. The findings of this study confirm that concrete media functions beyond mere aids, but rather as a learning strategy appropriate to the cognitive developmental characteristics of elementary school students. By using concrete media, teachers can facilitate more effective learning, build mathematical concepts gradually, and reduce students' misconceptions regarding fractions.*

Keywords: *Concrete Media; Elementary School; Equivalent Fractions; Instructional Analysis; Mathematics Education.*

Abstrak. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak, khususnya pada materi pecahan. Seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan senilai karena pembelajaran yang bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap guru serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Media konkret yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kertas origami, wafer, dan replika pizza yang dipilih karena bentuk dan sifatnya memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas membagi, memotong, serta menyusun bagian sesuai dengan konsep pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga memberikan pengalaman multisensori yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui aktivitas langsung dengan benda nyata, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara bagian dengan keseluruhan, serta mengkonstruksi pemahaman tentang pecahan senilai secara lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mendorong motivasi belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media konkret berfungsi lebih dari sekadar alat bantu, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan media konkret, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, membangun konsep matematis secara bertahap, serta mengurangi miskonsepsi siswa terkait pecahan.

Kata kunci: Analisis Pembelajaran; Media Konkret; Pecahan Senilai; Pendidikan Matematika; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir siswa, khususnya dalam hal bernalar secara logis dan menyelesaikan persoalan sehari-hari. Tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum sekolah, matematika juga banyak digunakan dalam kehidupan di rumah maupun di lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi modal penting yang harus dimiliki siswa agar mampu menghadapi berbagai persoalan nyata dalam kehidupan mereka (Agustina, 2020).

Salah satu topik dalam matematika yang perlu dipahami siswa sejak dini adalah pecahan. Konsep ini sangat relevan dalam kehidupan, seperti ketika membagi makanan, membaca waktu, atau melakukan transaksi. Bahkan, pecahan menjadi dasar bagi banyak materi matematika lainnya seperti desimal dan persen (Wulandari, 2020 dalam Firmasari dkk., 2021). Sayangnya, banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pecahan masih tergolong rendah (Fahrudin dkk., 2018). Hal ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih tepat agar siswa dapat menguasai konsep ini dengan baik.

Di lapangan, ditemukan bahwa siswa kerap mengalami beberapa hambatan dalam memahami pecahan. Kesulitan tersebut antara lain berasal dari sifat materi yang abstrak, tidak tersedianya media yang membantu visualisasi konsep, serta minimnya dukungan dari lingkungan rumah selama proses belajar (Sari et al., 2024). Dengan berbagai tantangan tersebut, sangat penting bagi guru untuk mencari solusi yang bisa menjembatani kesenjangan antara teori matematika dan pengalaman nyata siswa.

Salah satu solusi yang dinilai efektif untuk mengatasi kendala tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna karena membantu siswa lebih aktif serta mampu membangun komunikasi yang baik dengan guru (Sukani, Krenadi & Asran, 2019).

Dari sekian banyak jenis media, media konkret merupakan pilihan yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) menjelaskan bahwa media konkret adalah objek nyata yang bisa diamati, disentuh, dan digunakan langsung. Contoh media ini dapat berupa benda-benda sederhana di sekitar siswa seperti kue, buah, atau gambar makanan. Melalui benda-benda tersebut, siswa diajak untuk memahami pecahan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Faturrahman (2007) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Di antaranya mampu menarik perhatian siswa, mempercepat pemahaman materi, membuat penjelasan guru lebih jelas, mendorong komunikasi dua arah, dan meningkatkan semangat belajar. Media juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Nazifah (dalam Rahayu, 2014), media konkret juga memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang realistis dan memotivasi siswa. Saat siswa terlibat langsung dengan benda nyata, mereka lebih mudah memahami materi dan mengingatnya. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih hidup dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak di usia sekolah dasar.

Dengan berbagai kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media konkret sangat bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep pecahan secara mendalam. Tidak hanya menjadikan materi lebih mudah dicerna, penggunaan media konkret juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, media konkret layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung keberhasilan siswa dalam menguasai materi pecahan.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah siswa. Salah satu materi yang harus dipahami sejak dini adalah pecahan, karena konsep ini banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti membagi makanan, mengukur waktu, dan menghitung uang. Pemahaman pecahan juga menjadi dasar bagi materi selanjutnya, seperti desimal dan persen.

Namun, pecahan sering dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Salah satu media yang sesuai adalah media konkret, yaitu benda nyata yang dapat diamati, disentuh, dan dimanipulasi langsung oleh siswa. Contoh media konkret yang dapat digunakan pada materi pecahan adalah kertas origami, replika pizza, wafer, cokelat, atau benda sehari-hari lainnya.

Penggunaan media konkret pada pembelajaran pecahan memungkinkan siswa untuk: Mengamati secara langsung hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Melakukan aktivitas memotong, membagi, dan menyusun kembali objek untuk memahami konsep pecahan. Menghubungkan simbol matematika dengan pengalaman nyata. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, media konkret juga dapat digunakan untuk mendukung model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). Melalui aktivitas eksplorasi dengan benda nyata, siswa dapat menemukan sendiri konsep pecahan senilai, berdiskusi dengan kelompok, serta menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri.

Dengan demikian, media konkret berfungsi sebagai penghubung antara dunia nyata dengan konsep abstrak matematika, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pecahan secara mendalam, aktif, dan bermakna.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam efektivitas penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan senilai. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap pengalaman dan pandangan guru terhadap penerapan media konkret tanpa perlakuan eksperimental.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V UPT SD Negeri Sukasari 4, yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media konkret. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur, yang dirancang untuk menggali informasi mengenai proses pelaksanaan pembelajaran, media konkret yang digunakan, keterlibatan siswa selama kegiatan belajar, serta pandangan guru terhadap keberhasilan dan tantangan dalam penggunaan media konkret.

Data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif, Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari tanggapan guru, seperti keefektifan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan, perubahan perilaku belajar siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa media konkret mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai di kelas V UPT SD Negeri Sukasari 4 dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL), yang secara konsisten mengintegrasikan media konkret dalam seluruh tahapan proses pembelajaran. Berdasarkan dokumen RPP dan pengamatan lapangan, ditemukan bahwa media konkret tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan menjadi bagian sentral dalam strategi pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk mengalami secara langsung makna konsep

pecahan melalui interaksi fisik dengan benda nyata dan pengamatan terhadap situasi kontekstual di sekitar mereka.

Pembelajaran berlangsung selama satu kali pertemuan (2 x 35 menit) dengan melibatkan 40 peserta didik yang dibagi menjadi empat kelompok besar. Dalam kegiatan tersebut, siswa diarahkan untuk melakukan pengamatan, manipulasi, dan refleksi konsep pecahan menggunakan media konkret berupa kertas origami berbentuk pizza, potongan wafer, dan cokelat. Seluruh media telah disiapkan sebelumnya oleh guru dan didistribusikan ke masing-masing kelompok. Proses pembelajaran diawali dengan orientasi masalah melalui penyajian ilustrasi tentang pembagian pizza, yang dikaitkan dengan situasi sehari-hari untuk membangun pemahaman awal siswa terhadap konsep pecahan. Pada tahap ini, siswa diajak berpikir kritis dengan pertanyaan pemantik, seperti: “Jika satu loyang pizza dipotong menjadi 8 bagian dan diberikan kepada 4 anak, berapa bagian yang diperoleh setiap anak? Apakah bagian tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan?”

Setelah konteks permasalahan dipahami siswa, pembelajaran dilanjutkan ke tahap pengorganisasian kelompok. Masing-masing kelompok menerima Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi instruksi eksploratif berbasis penggunaan benda konkret. Siswa melakukan aktivitas manipulatif seperti memotong makanan sesuai jumlah anggota kelompok, mengarsir bagian-bagian tertentu, lalu menuliskan bentuk pecahan yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan mereka. Sebagai ilustrasi, satu kelompok memotong wafer menjadi delapan bagian yang sama besar, kemudian mengarsir empat bagian dan menuliskan pecahan $\frac{4}{8}$. Kelompok lainnya memanfaatkan potongan kertas origami berbentuk pizza yang dibagi menjadi empat bagian, lalu mengarsir dua bagian dan menyatakan hasilnya sebagai pecahan $\frac{2}{4}$.

Setelah tugas selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas guna membandingkan hasil kerja antarkelompok. Melalui pengamatan visual terhadap bagian-bagian yang telah diarsir, siswa mulai memahami bahwa meskipun bentuk angka dan jumlah bagian berbeda, luas bagian yang diarsir pada kedua media mewakili proporsi yang sama terhadap keseluruhan. Dengan kata lain, baik $\frac{4}{8}$ maupun $\frac{2}{4}$ sama-sama menunjukkan setengah dari keseluruhan objek. Dari aktivitas ini, siswa menyimpulkan secara alami bahwa dua pecahan yang berbeda dalam bentuk dan pembagian dapat memiliki nilai yang setara. Inilah inti dari konsep pecahan senilai yang disampaikan secara konkret dalam pembelajaran, bukan melalui pendekatan simbolik atau abstrak semata, melainkan melalui pengamatan langsung dan pengalaman nyata.

Aktivitas manipulatif terhadap media konkret ini memberikan kontribusi besar dalam membantu siswa memahami keterkaitan antara pembilang, penyebut, dan keseluruhan bagian dari suatu objek. Selain itu, kegiatan ini juga memungkinkan siswa menyusun kesimpulan sendiri berdasarkan hasil eksplorasi kelompok, tanpa harus bergantung pada penjelasan verbal guru secara langsung. Pendekatan ini mengubah pembelajaran pecahan yang biasanya bersifat abstrak menjadi aktivitas eksploratif yang lebih kontekstual dan mudah dipahami sesuai dengan dunia nyata anak.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan aktif sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam melakukan penyelidikan, memantik diskusi melalui pertanyaan terbuka, serta memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Salah satu temuan penting adalah bahwa penggunaan media konkret mampu mengurangi kebingungan awal siswa dalam memahami pecahan dan perbandingannya. Sebelum mengenal rumus atau prosedur formal, siswa terlebih dahulu membangun pengertian melalui apa yang mereka lihat, potong, dan warnai. Ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada dalam fase operasional konkret, di mana pengalaman langsung menjadi dasar penting dalam membangun pemahaman konseptual.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong kolaborasi yang sehat di dalam kelompok. Siswa terlihat antusias ketika berdiskusi, bertanya, maupun mengutarakan pendapat. Nilai-nilai gotong royong dan kreativitas yang menjadi fokus dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila pada RPP muncul secara alami selama kegiatan berlangsung. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif ketika diminta memotong dan mengarsir bagian makanan, karena mereka merasa kegiatan tersebut nyata, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan mereka.

Pada tahap akhir, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil, siswa diminta mempresentasikan temuan kelompok mereka. Dengan menggunakan media konkret sebagai alat bantu, mereka mampu menjelaskan secara lisan mengapa dua pecahan berbeda dapat memiliki nilai yang sama. Tahap ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi matematis mereka dalam menyampaikan ide secara logis dan terstruktur.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran yang dianalisis melalui RPP dan kegiatan observasi menunjukkan bahwa media konkret digunakan secara terstruktur, relevan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Guru tidak sekadar menggunakan media sebagai pelengkap, melainkan mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam setiap sintaks

pembelajaran mulai dari orientasi masalah, eksplorasi, presentasi, hingga evaluasi. Berdasarkan refleksi guru, siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek kepercayaan diri, pemahaman terhadap konsep, serta motivasi belajar, meskipun belum semua siswa mampu menyelesaikan LKPD dengan sempurna.

Dengan demikian, hasil dari analisis ini mengindikasikan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan senilai tidak hanya berfungsi untuk memvisualisasikan konsep abstrak, tetapi juga menjadi alat pedagogis yang memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Penekanan utama dari penelitian ini adalah pada bagaimana media konkret digunakan dan dimaknai dalam proses belajar, bukan pada seberapa besar efektivitasnya diukur melalui hasil belajar numerik. Oleh karena itu, media konkret dapat dipandang sebagai komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual dalam ruang kelas matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan senilai memiliki peran yang signifikan sebagai sarana representasi visual dan manipulatif yang memungkinkan siswa membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung. Media seperti kertas origami berbentuk pizza, potongan cokelat, dan wafer tidak hanya digunakan sebagai alat peraga visual, tetapi menjadi penghubung antara dunia abstrak matematika dengan pengalaman nyata yang akrab dalam keseharian siswa.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran ini juga memperkuat peran media konkret dalam membangun pemahaman. Siswa diarahkan untuk menemukan sendiri makna dari konsep pecahan melalui interaksi langsung dengan benda nyata, baik secara individu maupun dalam diskusi kelompok. Tahap orientasi masalah dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu melalui konteks yang relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti berbagi makanan. Tahap eksplorasi memberi kesempatan bagi siswa untuk mengamati dan membandingkan bagian-bagian yang diarsir, sehingga mereka dapat menarik kesimpulan mengenai nilai pecahan berdasarkan pengamatan langsung, bukan semata-mata dari prosedur simbolik. Dalam konteks ini, media konkret menjadi jembatan antara bentuk visual, tindakan nyata, dan simbol matematis.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media konkret memberi ruang bagi siswa untuk membangun sendiri pemahaman mereka melalui proses aktif, mandiri, dan kontekstual. Hal ini selaras dengan pendekatan konstruktivistik, di mana pembelajaran yang bermakna terjadi saat siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar dan berinteraksi dengan lingkungan serta objek nyata.

Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan media konkret juga terlihat memberi pengaruh positif terhadap aspek sosial dan afektif siswa. Keterlibatan mereka dalam kegiatan kelompok meningkat; siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, saling bertanya, dan mengemukakan pendapat. Nilai-nilai gotong royong dan kreativitas, sebagaimana tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila yang menjadi acuan kurikulum, berkembang secara alami dalam proses tersebut. Siswa yang semula pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif karena mereka merasa bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka.

Media konkret dalam pembelajaran pecahan senilai terbukti lebih dari sekadar alat bantu visualisasi. Ia berfungsi sebagai media eksplorasi dan konstruksi makna. Misalnya, saat siswa membandingkan pecahan $\frac{3}{4}$ dengan $\frac{4}{8}$ menggunakan dua media berbeda pizza dan wafer mereka dapat melihat secara langsung bahwa dua pecahan yang berbeda bentuknya dapat memiliki nilai yang sama. Proses manipulatif ini membantu siswa memahami bahwa pecahan senilai dapat diperoleh melalui pembagian atau perkalian pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama. Temuan semacam ini muncul bukan dari pemberian rumus langsung, melainkan dari kegiatan eksplorasi dan observasi menggunakan benda nyata.

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan senilai, memberikan kontribusi penting dalam membentuk pemahaman siswa secara mendalam dan bermakna. Penggunaan benda nyata membuka peluang lebih luas bagi siswa untuk mengalami, mengamati, berdiskusi, dan menarik kesimpulan sendiri. Selain itu, media konkret juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan senilai, memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih nyata dan kontekstual. Media konkret seperti kertas origami, potongan wafer, replika pizza, dan benda sehari-hari lainnya memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek sebagai representasi dari pecahan.

Melalui interaksi langsung dengan media konkret, siswa tidak hanya memahami pecahan dari segi simbolik, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan situasi nyata yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memudahkan mereka dalam membentuk

pemahaman konseptual yang lebih kuat dan berkelanjutan. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan aktif, antusiasme, dan sikap positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media konkret terbukti tidak hanya mendukung aspek kognitif dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan sosial siswa, seperti kerja sama dalam kelompok dan rasa percaya diri dalam menyampaikan pemahaman. Dengan kata lain, media konkret menjembatani kesenjangan antara teori matematika dan dunia nyata siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, media konkret patut dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang relevan, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik, khususnya dalam memahami materi matematika yang abstrak. Guru dianjurkan untuk secara kreatif memanfaatkan media konkret yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak UPT SD Negeri Sukasari 4 yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada guru dan siswa kelas V yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada rekan-rekan dosen dan sahabat di Universitas Muhammadiyah Tangerang yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Ester. (2012). Pengaruh metode bermain terhadap hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon.
- Hasratuddin. (2018). Pembelajaran matematika sekolah dasar dengan pendekatan konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 45–56. <https://doi.org/10.24114/jpm.v12i2.12345>

- Hendri, S., & Kenedi, A. K. (2018). Analisis pendahuluan pengembangan bahan ajar matematika berbasis discovery learning pada materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102707>
- Hs, A. M., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic literature review: Media pembelajaran pada materi pecahan sekolah dasar. *Mathematic Education Journal (MathEdu)*, 6(3). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Islamiah, U., Suprianti, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>
- Laily, D. N., Untari, M. F., & Purnamasari, I. (2023). Analisis minat belajar materi pecahan dengan media konkret di kelas II SDN Karanganyar Gunung 02.
- Mailani, E., Sinaga, C. E., Putri, N. A., Hudinta, N. E., & Parinduri, D. (2024). Meningkatkan pemahaman pecahan melalui media konkret di sekolah dasar.
- Marwati, I. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran pecahan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53285>
- Mulyati, Y. S., Nur'aeni, E., & Pranata, O. H. (2017). Penerapan pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi konsep pecahan. *Jurnal Pedadidaktika*, 4(2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika>
- Rustini, T., & Hadi, M. S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran puzzle model tetris pecahan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Bina Cendekia. *Perseda: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 7(1). <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2143>
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (n.d.). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran matematika siswa kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan.
- Siregar, N., & Addary, A. H. A. (2024). Belajar matematika yang menyenangkan melalui metode permainan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar. *Syahada: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 12(1). <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/index>
- Suryani, N., & Agung, L. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Kencana.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.
- Zahro', H., & Asari, S. (2024). Pengaruh media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas II UPT SDN 49 Gresik.