

MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN MELALUI MEDIA KONKRET PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 8 BANJAR ANYAR

Ni Luh Kade Dwi Aryani¹, I Putu Suardipa², I Made Sedana³

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

dwiaryani.bali@gmail.com¹, putu.suardipa@yahoo.com², made_sedana23@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar melalui penggunaan media konkret. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pecahan, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep akibat metode pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret, seperti kertas lipat, potongan kue, dan benda-benda sehari-hari, dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih nyata dan kontekstual. Terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, pada siklus I dari 28 siswa hanya 17 siswa atau sekitar 60,7% yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membandingkan nilai pecahan atau menyusun urutan pecahan dengan benar, sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 25 dari 28 siswa (89,3%) berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Dengan demikian, penggunaan media konkret terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: pemahaman konsep, pecahan, media konkret.

IMPROVING THE UNDERSTANDING OF FRACTION CONCEPTS THROUGH CONCRETE MEDIA AMONG FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 8 BANJAR ANYAR

ABSTRACK

This study aims to improve the understanding of fraction concepts among fourth grade students at SD Negeri 8 Banjar Anyar through the use of concrete media. The background of the research is based on the low student achievement in fraction material, which is caused by a lack of conceptual understanding due to the abstract nature of the teaching methods. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of the study were 28 fourth grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation.

The results of the study show that the use of concrete media such as folded paper, mock cake slices, and everyday objects can help students understand fraction concepts more concretely and contextually. There was a significant improvement in student learning outcomes from cycle I to cycle II. In the first cycle, only 17 out of 28 students (approximately 60.7%) achieved scores above the Minimum Mastery Criteria (MMC). Many students still had difficulty comparing fractions or arranging them in the correct order. However, in the second cycle, there was a significant increase, with 25 out of 28 students (89.3%) successfully achieving scores above the MMC. Thus, the use of concrete media has proven to be effective in enhancing the understanding of fraction concepts among elementary school students.

Keywords: conceptual understanding, fractions, concrete media.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat strategis dalam proses pembangunan suatu bangsa, terutama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menguasai berbagai bidang ilmu, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga memiliki peran sentral dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar perlu dirancang secara optimal agar mampu menumbuhkan pemahaman konsep yang mendalam pada diri siswa.

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi matematika, khususnya dalam topik pecahan. Pecahan sering kali menjadi momok bagi siswa karena dianggap sebagai konsep yang abstrak dan sulit dicerna. Hal ini terjadi karena dalam praktiknya, pembelajaran pecahan sering disampaikan secara simbolik tanpa memberikan pengalaman nyata yang dapat membantu siswa mengkonstruksi makna dari materi yang dipelajari (Susanto, 2013). Akibatnya, siswa tidak hanya kesulitan memahami konsep dasar pecahan, tetapi juga mengalami penurunan motivasi dan hasil belajar dalam topik tersebut.

Pemahaman konsep dalam matematika sangat penting karena menjadi fondasi bagi penguasaan materi yang lebih kompleks. Tanpa pemahaman yang kuat, siswa hanya akan menghafal rumus tanpa mengetahui maknanya, sehingga sulit bagi mereka untuk menerapkan konsep dalam konteks yang berbeda. Menurut Bruner (1966),

proses pembelajaran yang efektif harus melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif (pengalaman langsung dengan benda konkret), ikonik (penggunaan gambar atau visualisasi), dan simbolik (penggunaan lambang atau notasi matematika). Dengan pendekatan ini, siswa dapat membangun pemahaman secara bertahap dan menyeluruh, dimulai dari pengalaman nyata menuju ke abstraksi simbolik.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran pecahan, pendekatan konkret menjadi sangat penting. Media konkret adalah segala bentuk alat bantu pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat diraba, dilihat, atau dimanipulasi secara langsung oleh siswa. Penggunaan media konkret memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna, membantu siswa untuk menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan daya tarik dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional [Depdiknas], 2008). Beberapa contoh media konkret yang efektif untuk pembelajaran pecahan antara lain kertas lipat untuk menunjukkan pembagian bagian, potongan makanan seperti kue atau buah sebagai ilustrasi bagian dari keseluruhan, serta benda-benda manipulatif lainnya yang dapat digunakan secara interaktif oleh siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, khususnya dalam mengatasi kesulitan belajar pecahan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 8 Banjar Anyar dan bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV. Diharapkan dengan penerapan media konkret, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi secara visual dan kontekstual, tetapi juga mengalami peningkatan dalam hasil

belajar mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, media konkret dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi tingkat pemahaman konsep pecahan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media konkret.
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran pecahan menggunakan media konkret yang efektif dan menyenangkan.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan setelah penggunaan media konkret dalam pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium,” yang secara harfiah memiliki makna sebagai perantara atau penghubung. Media berfungsi sebagai sarana pengantar pesan dari pihak yang mengirimkan kepada pihak yang menerima pesan tersebut.

Media konkret adalah alat bantu pembelajaran yang nyata dan dapat dirasakan secara langsung oleh siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan mengurangi tingkat abstraksi materi (Depdiknas, 2008). Bruner (1966) dalam teorinya tentang proses belajar menjelaskan bahwa siswa belajar secara efektif jika melalui tahap enaktif (pengalaman langsung dengan objek konkret), ikonik (representasi visual), dan simbolik (representasi abstrak). Dengan demikian, penggunaan media konkret sangat dianjurkan terutama pada jenjang Sekolah Dasar agar konsep pecahan dapat dipahami dengan lebih mudah. Jika suatu media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka media tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan alat bantu atau instrumen yang dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan memudahkan pemahaman siswa. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Sadiman, 2010), media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar atau sarana fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa yang mampu mendorong dan merangsang siswa untuk belajar.

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Oleh karena itu, segala jenis objek atau benda dapat dijadikan sebagai media pembelajaran selama sesuai dengan topik dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Benda-benda sederhana yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Selain memiliki biaya yang rendah dan mudah diperoleh, benda-benda tersebut juga dapat digunakan langsung dalam proses belajar tanpa memerlukan persiapan khusus, karena sudah dikenal dan sering dimanfaatkan oleh siswa.

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, seperti kertas lipat, potongan kue, atau berbagai benda manipulatif lainnya, memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih mendalam. Dengan media-media tersebut, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi dapat secara langsung melihat dan merasakan bagian-bagian pecahan yang sedang dipelajari. Misalnya, melalui kertas lipat yang dibagi menjadi beberapa bagian, atau potongan kue yang mewakili bagian dari keseluruhan, siswa memperoleh pengalaman nyata yang membuat konsep pecahan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Pengalaman langsung seperti ini memungkinkan siswa

untuk membangun pemahaman yang lebih kuat dan bermakna mengenai pecahan, karena mereka dapat mengaitkan materi pelajaran dengan benda nyata yang mereka kenal sehari-hari.

Pendekatan ini sangat relevan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1972), yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam proses belajar, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar. Menurut Piaget, anak-anak belajar paling efektif ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek atau situasi nyata, sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan analitis yang akan berguna dalam mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan.

Dengan demikian, integrasi media konkret dalam pembelajaran pecahan merupakan strategi yang sangat efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, sekaligus memperkuat landasan konseptual mereka melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan metode penelitian yang dianggap paling tepat untuk digunakan dalam konteks ini karena berfokus

pada perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas. PTK dilakukan melalui serangkaian tindakan nyata yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis, kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran secara langsung, dengan melibatkan guru sebagai peneliti yang aktif mengambil peran dalam merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan yang dilakukan.

Dalam artikel ini, bentuk tindakan yang dimaksud adalah penerapan media konkret sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV. Media konkret dipilih karena diyakini mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Melalui pendekatan tindakan kelas, peneliti dapat mengevaluasi secara langsung efektivitas media konkret dalam proses pembelajaran pecahan dan melakukan perbaikan pada setiap siklus berdasarkan hasil refleksi.

Dengan dilaksanakannya tindakan dalam 2 siklus, PTK memungkinkan guru untuk melakukan penyesuaian atau modifikasi strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan respon siswa di kelas. Hal ini menjadikan PTK sebagai metode yang sangat relevan untuk menjawab permasalahan nyata di lapangan, khususnya terkait dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Selain itu, pendekatan ini juga berfungsi sebagai upaya peningkatan profesionalisme guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa

teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan valid mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media konkret serta dampaknya terhadap pemahaman konsep pecahan siswa. Teknik yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara sistematis untuk mencatat berbagai aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, baik yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Observasi ini difokuskan pada keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, penggunaan media konkret oleh guru, interaksi antara guru dan siswa, serta respons siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Instrumen observasi disusun dalam bentuk lembar observasi yang mencakup indikator-indikator keterlibatan aktif siswa dan efektivitas pelaksanaan tindakan. Hasil observasi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan tindakan dan sebagai dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan di siklus berikutnya.

2. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep pecahan siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Tes ini dilaksanakan dalam bentuk pre-test (sebelum tindakan) dan post-test (setelah tindakan pada setiap siklus). Soal-soal tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Melalui hasil tes ini, peneliti dapat melihat peningkatan atau perubahan pemahaman siswa secara kuantitatif, serta menentukan efektivitas media konkret dalam membantu siswa memahami konsep pecahan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai bukti fisik yang

mendukung proses dan hasil pembelajaran. Bentuk dokumentasi meliputi foto kegiatan selama proses pembelajaran, catatan lapangan atau jurnal harian peneliti, serta hasil kerja siswa seperti lembar kerja, gambar, atau produk pembelajaran lainnya yang dihasilkan saat menggunakan media konkret. Dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap data observasi dan tes, serta memberikan gambaran nyata mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap data hasil tes siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan, baik pada siklus I maupun siklus II. Nilai-nilai yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis dengan menghitung rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar antar siklus. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media konkret dapat memberikan dampak terhadap pemahaman konsep pecahan siswa secara numerik. Hasilnya akan menunjukkan apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah tindakan dilakukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan refleksi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk menggambarkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, antusiasme mereka terhadap media yang digunakan, serta efektivitas guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media konkret. Refleksi dilakukan pada

akhir setiap siklus untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Analisis kualitatif ini bertujuan untuk memahami dinamika proses pembelajaran secara lebih mendalam, termasuk hambatan dan faktor pendukung yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Setelah data dari masing-masing siklus dianalisis, dilakukan perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II. Perbandingan ini mencakup peningkatan skor rata-rata tes siswa, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta peningkatan kualitas proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi. Dengan melakukan perbandingan ini, peneliti dapat menyimpulkan efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan melihat sejauh mana media konkret berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa.

Dengan kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif, analisis data dalam penelitian ini mampu memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendalam mengenai hasil yang dicapai, baik dari sisi pencapaian hasil belajar maupun dari proses pembelajaran itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar melalui penerapan media konkret dalam proses pembelajaran. Setiap siklus dalam penelitian ini mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Strategi ini dirancang secara sistematis untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran pecahan dan memberikan solusi konkret berbasis praktik di kelas. Hasil dari pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memberikan dampak yang

signifikan terhadap pemahaman siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat jelas dari perbandingan antara siklus I dan siklus II. Media konkret terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan membuat materi pecahan yang semula dianggap abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Siklus I

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan konsep dasar pecahan seperti setengah ($\frac{1}{2}$), sepertiga ($\frac{1}{3}$), dan seperempat ($\frac{1}{4}$) dengan menggunakan media konkret berupa kertas lipat dan potongan kue buatan dari karton. Siswa diminta melipat dan memotong kertas menjadi bagian-bagian yang sama, serta menghubungkannya dengan pecahan yang sedang dipelajari.

Namun, hasil tes formatif yang dilakukan setelah tindakan menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 17 siswa atau sekitar 60,7% yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membandingkan nilai pecahan atau menyusun urutan pecahan dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media konkret mulai membantu, pembelajaran belum sepenuhnya efektif dalam menyampaikan konsep secara utuh. Observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme saat menggunakan media konkret. Akan tetapi, durasi waktu praktik yang terbatas dan belum meratanya keterlibatan semua siswa dalam eksplorasi media menyebabkan pemahaman mereka belum maksimal. Berdasarkan refleksi guru, perlu dilakukan penyempurnaan pada siklus berikutnya dengan menambah variasi media, meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelompok kecil, dan memperpanjang waktu

penggunaan media agar siswa lebih leluasa dalam membangun pemahaman.

Siklus II

Pada siklus kedua, berbagai perbaikan dilakukan. Selain menambah waktu praktik dan pembelajaran, media konkret yang digunakan juga diperluas. Siswa diperkenalkan dengan berbagai benda manipulatif seperti replika makanan (misalnya pizza mainan dan buah tiruan) serta alat potong pecahan. Kegiatan dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil agar interaksi dan diskusi antar siswa lebih intensif. Siswa didorong untuk berkolaborasi dalam membagi benda menjadi bagian pecahan yang sesuai dan menyelesaikan berbagai soal kontekstual berbasis aktivitas nyata.

Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 25 dari 28 siswa (89,3%) berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan dalam kemampuan menjelaskan kembali konsep pecahan, menyusun pecahan dari yang terkecil hingga terbesar, serta membandingkan nilai pecahan dengan lebih percaya diri. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, dengan keterlibatan aktif hampir seluruh siswa. Antusiasme mereka meningkat karena media yang digunakan terasa dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (1972), yang menyatakan bahwa anak belajar dengan membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman konkret. Ketika siswa berinteraksi secara langsung dengan benda nyata yang dapat mereka lipat, potong, atau bagi, mereka lebih mudah memahami konsep abstrak seperti pecahan. Dalam konteks ini, media konkret berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan simbol-

simbol matematika yang kompleks.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan skor pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media konkret:

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Jumlah siswa	28	100 %
2	Siswa tuntas pada Siklus I	17	60,7 %
3	Siswa tidak tuntas pada Siklus I	11	39,3 %
4	Siswa tuntas pada Siklus II	25	89,3 %
5	Siswa tidak tuntas pada Siklus II	3	10,7 %

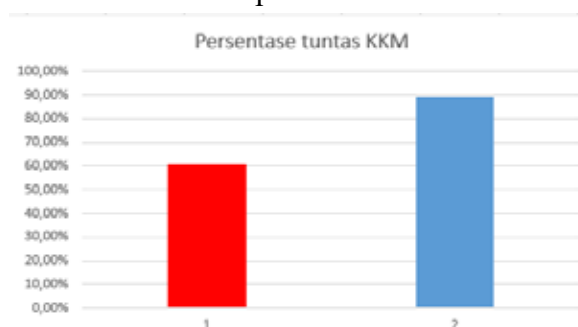
Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan siklus II

Keterangan	Nilai siklus I	Nilai siklus II
Jumlah nilai	1980	2115
Rata-Rata	70,71	75,54
Nilai tertinggi	95	100
Tuntas KKM	17	25
Belum tuntas KKM	11	3
Persentase tuntas KKM	60,7 %	89,3%

Keterangan:
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah 70.
“Tuntas” berarti siswa memperoleh nilai \geq KKM.

Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep pecahan setiap siklus. Terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I ke Siklus II.

Diagram 1 : Persentase peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan



SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Banjar Anyar. Media konkret seperti kertas lipat, potongan kue buatan, dan benda manipulatif lainnya memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual bagi siswa, sehingga membantu mereka memahami konsep pecahan secara lebih mendalam dan visual.

Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 60,7% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media konkret terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman siswa dari pengalaman konkret ke konsep abstrak dalam materi pecahan. Strategi ini sangat disarankan untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 8 Banjar Anyar, Rekan Guru, para Siswa atas segala bantuannya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA.

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenadamedia Group.

Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010)

Hiebert, J., & Lefevre, P. (1986). Conceptual and procedural knowledge in mathematics: An introductory analysis. In J. Hiebert (Ed.), *Conceptual and procedural knowledge: The case of mathematics* (pp. 1-27). Lawrence Erlbaum Associates.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Van de Walle, J. A., Karp, K. S., & Bay-Williams, J. M. (2013). *Elementary and middle school mathematics: Teaching developmentally* (8th ed.). Pearson Education.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Rajawali Pers.

Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18. Sanjaya, W. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana Prenadamedia Group.