

PENGARUH MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHANAN KELAS II UPT SDN 49 GRESIK

Harisatuz Zahro¹, Slamet Asari²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Gresik

¹harisatuz.zahro00@gmail.com, ²asari70@umg.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of concrete media in teaching mathematics for class II fractions at UPT SDN 49 Gresik. The subjects in this study were 54 students consisting of 27 students in the experimental group and 27 students in the control group. In this research, a quantitative research approach was used with a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design method using two groups, namely the experimental group and the control group. The data collection techniques used were observation and documentation using data analysis techniques, namely the Mann-Whitney U test. The results of data analysis were obtained from the Mann-Whitney U-Test test calculations using IBM SPSS Statistics 26, and obtained the known Asymp.Sig value. . (2 tailed) which is ,000. On the basis of decision making if Asymp.Sig. < 0.05, then there is a significant difference between the experimental group and the control group, where the experimental group's value is higher than the control group's value, so H_a is accepted and H_o is rejected. The results of the research can be concluded that concrete media has a significant influence on the ability to understand fractions in class II elementary school students. This is reinforced by the results of descriptive statistics in the experimental group which shows an increase in the ability to understand mathematics learning on the topic of fractions by 40, this result is very different from the control group, namely 18,7. So concrete media is very suitable for developing the ability to understand fractions in students. Apart from introducing fractions to students, the use of this media can also add variety to the learning process in class to increase children's interest and enthusiasm for learning.

Keywords: concrete media, mathematics learning, fraction material

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas II yang dilakukan di UPT SDN 49 Gresik. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 54 siswa yang terdiri dari 27 siswa pada kelompok eksperimen dan 27 siswa pada kelompok kontrol. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan metode *non equivalent control group design* menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis data yaitu uji *Mann-Whitney U*. Hasil analisis

data yang diperoleh dari perhitungan uji *Mann-Whitney U-Test* menggunakan IBM SPSS *Statistics* 26, dan mendapatkan hasil yang diketahui nilai *Asymp.Sig.* (2 *tailed*) yaitu sebesar .000. Dengan dasar pengambilan keputusan apabila *Asymp.Sig.* < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai kelompok kontrol, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media konkret mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan dalam memahami materi pecahan pada siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil statistik deskriptif pada kelompok eksperimen yang menunjukkan peningkatan kemampuan memahami pembelajaran matematika materi pecahan sebesar 40, hasil tersebut berbeda jauh dengan kelompok kontrol yaitu sebesar 18,7. Sehingga media konkret sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan memahami materi pecahan pada siswa. Selain mengenalkan materi pecahan pada siswa, penggunaan media ini juga dapat menambah variasi pada proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat dan semangat belajar anak.

Kata Kunci: media konkret, pembelajaran matematika, materi pecahan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu unsur untuk mencapai tujuan pembangunan nasional untuk membangun masyarakat adil dan makmur serta kehidupan bermasyarakat dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan dapat mengubah kelas sosial menjadi lebih baik. Pada dasarnya permasalahan pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran. Hakikat pembelajaran adalah mengubah tingkah laku siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran di kelas menggunakan

strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna (Hermansah dan Marleni, 2022: 600). Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir, kecerdasan, dan kepribadiannya. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah membentuk keterampilan peserta didik sesuai dengan tingkat pembelajarannya di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang dikendalikan guru selama proses belajar mengajar.

Namun dalam proses belajar mengajar, siswa mengalami gejala kebosanan dan semangat belajarnya menurun. Masih banyak sekolah yang hanya mengajarkan teori atau sekadar meminta siswanya membayangkan suatu benda. Keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya bergantung pada siswanya saja, namun juga faktor guru, dengan memilih media dan bahan pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan siswa di kelas. Media pendidikan mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara yang membangkitkan emosi, perhatian, pikiran, dan minat siswa. Media merupakan alat yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putri & Desyandri, 2019). Media menjadi perantara antara pendidik dan siswa dalam memberikan materi pembelajaran (Ridha, 2021). Penggunaan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat menunjang proses belajar siswa (Ilahi & Desyandri, 2020). Oleh karena itu, media meningkatkan motivasi belajar

siswa dan mendorong mereka untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi ketika mereka sedang bersemangat. Selain itu, media dapat membantu Anda mengatasi kebosanan saat belajar di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas untuk memotivasi siswa, dan bila digunakan maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tanpa media pembelajaran maka pembelajaran akan sulit, materi menjadi membosankan atau monoton, dan siswa cepat bosan.

Untuk menyelenggarakan pembelajaran matematika yang bermakna diperlukan sumber belajar berupa media pembelajaran. Media pembelajaran membuat konten abstrak menjadi lebih realistis. Penggunaan media secara kreatif memfasilitasi dan meningkatkan efisiensi pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018). Kehadiran media pembelajaran memudahkan komunikasi dalam proses pembelajaran (Arsyad & Fatmawati, 2018; Masruri et al., 2019). Media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Kusumaningrum & Wahyono, 2019). Media dapat memberikan

pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menggairahkan anak (Andrijati, 2014), dan kehadiran media pembelajaran memotivasi proses pembelajaran (Aribowo, 2014; Azhar, 2017). Penggunaan media yang tepat dan menarik dapat meningkatkan kinerja dan motivasi siswa (Sunarti et al., 2016). Media dapat dijadikan penghubung antara materi dengan penemuan alam dengan memasukkan isi/gambar yang sesuai dengan materi, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi (Mulyawati & Kowiyah, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran secara lebih kreatif untuk mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Faturrahman (2007:67), penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Memusatkan perhatian dan ketertarikan siswa untuk belajar.
2. Membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat.

3. Memberi kejelasan materi pelajaran dengan menggunakan kata-kata tulisan maupun lisan.
4. Memberi solusi masalah dalam belajar.
5. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih komunikatif antara guru dan siswa.
6. Dapat mempersingkat durasi belajar.
7. Menurunkan kebosanan.
8. Membuat siswa sangat bersemangat untuk menerima pelajaran dari guru.
9. Menampung gaya belajar siswa yang berbeda.
10. Meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:724), "Media konkret adalah suatu benda yang nyata, dapat dilihat, diraba, dan diamati."

Media konkret memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Nazifah (dalam Rahayu, 2014:16).

1. Meningkatkan minat siswa untuk belajar.
2. Memberikan situasi belajar yang nyata untuk membuat siswa lebih memahami dan menghindari kesalahan dalam pembelajaran.

3. Menciptakan suasana belajar yang bagus dan nyata akan membuat siswa lebih bersemangat.
4. Pikiran siswa akan lebih mudah diingat.
5. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
6. Proses belajar akan lebih efektif dan benar.

Karena media konkret dapat memberikan pemahaman secara konkret tentang materi yang diajarkan, maka dapat menjadi jelas bahwa mereka dapat memberikan pengalaman nyata dalam aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan media konkret, siswa dapat memahami konsep dalam konteks belajar mengajar, yang membantu mereka menyelesaikan ujian matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN 49 Gresik menunjukkan bahwa guru kelas II sangat monoton dan membosankan dalam pembelajaran, karena mereka hanya menggunakan metode ceramah dan membaca buku paket. Peserta didik menjadi kurang memahami dan tidak menguasai materi, yang menyebabkan hasil belajar mereka menurun. Guru tidak menggunakan media dan hanya

memberikan tugas, sehingga siswa mengerjakan soal dengan kurang tepat, terutama tentang materi pecahan. Dari 27 siswa di kelas eksperimen, 21 siswa memiliki nilai di bawah KKM (70), yakni nilai rata-ratanya 50,7. Sedangkan di kelas kontrol yang terdiri dari 27 siswa, terdapat 15 siswa memiliki nilai di bawah KKM (70), yakni nilai rata-ratanya 55. Pemahaman peserta didik masih kurang di kelas II. Misalnya, mereka masih gagal menyelesaikan tugas dengan baik. Karena itu, masalah ini harus diselesaikan dengan menggunakan media konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari dan membuat mereka tertarik untuk menggunakannya dalam matematika, terutama materi pecahan selama pembelajaran di kelas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putro (2016), media konkret sangat penting karena mereka dapat memberikan wujud nyata dari materi pembelajaran dan menarik perhatian dan aktivitas siswa.

Berdasarkan hal-hal di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan pengaruh media konkret terhadap pembelajaran materi pecahan di kelas II UPT SDN 49

Gresik dalam mata pelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2011 : 73) bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit untuk diterapkan. Meskipun desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel eksternal yang mempengaruhi kinerja eksperimen.

Bentuk desain *quasi eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Dalam desain ini, subjek penelitian tidak ditentukan secara random pada grup eksperimen dan kontrol (yang random hanya kelompok atau kelasnya) dan pada kedua grup dilakukan *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini menggunakan eksperimen pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yang diharapkan memberikan hasil

yang berbeda, dan pada kelompok kontrol tidak akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yang berhubungan dengan apa yang sedang diujikan.

Alasan peneliti menggunakan desain penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil yang signifikan dan tidak menimbulkan bias, sehingga memerlukan dua kelompok penelitian. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada kelas yang berbeda untuk dapat melihat pengaruh yang terjadi antara kelompok dengan *treatment* yang sedang diuji cobakan dengan kelompok tanpa *treatment* yang sedang diuji cobakan. Adapun rancangan *non equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ : Nilai *pre-test* kelompok eksperimen

O₂ : Nilai *post-test* kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan atau *treatment*

O₃ : Nilai *pre-test* kelompok kontrol

O₄ : Nilai *post-test* kelompok kontrol

Lokasi penelitian dilaksanakan di UPT SDN 49 Gresik. Dengan subjek penelitian yang digunakan adalah kelas II A dan kelas II B. Subjek penelitian terdiri dari 27 anak kelas II A sebagai kelompok eksperimen dan 27 anak kelas II B sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* dipilih dikarenakan jumlah populasi kurang dari 30 anak dalam satu kelompok, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dengan jenis observasi partisipan (*participant observation*). Sugiyono (2011 : 145), mengemukakan bahwa observasi partisipan adalah observasi yang dilakukan dengan ikut berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Dalam teknik ini, peneliti berpartisipasi langsung dalam kegiatan yang dilakukan sebagai sumber data penelitian. Pemilihan *participant observation* dikarenakan data yang diterima akan lebih lengkap, lebih akurat, dan akan mengetahui setiap perilaku yang terjadi.

Penggunaan metode observasi dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dengan pengujian menggunakan validitas isi (*content validity*). Teknik untuk menguji validitas isi yaitu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang dibuat sesuai dengan acuan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Dalam pengujian kevalidan, instrumen dikonsultasikan kepada ahli dan dianalisis untuk mengetahui kevalidan instrumen tersebut.

Jenis pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *internal consistency*. Reliabilitas instrumen menggunakan reliabilitas *internal consistency* karena perhitungan diperoleh dengan cara menganalisis dari data hasil *test*. Reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan menguji instrumen hanya sekali dan kemudian akan diperoleh data dan dianalisis. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik uji reliabilitas *alpha cronbach*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data statistik non-parametrik dengan menggunakan uji *Mann-Whitney U-*

Test dengan tujuan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji *Mann-Whitney U-Test* digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan kriteria signifikansi perbedaan. Uji *Mann-Whitney U-Test* digunakan untuk membandingkan dua kondisi yang berlainan, yakni sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) baik pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan maupun pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Pengambilan keputusan pada *Mann Whitney U-Test* adalah jika hasil sig. < 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan atau hipotesis nol ditolak, namun apabila hasil sig. > 0.05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau hipotesis nol diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 49 Gresik. Subjek penelitian

adalah anak kelas II yang terdiri dari 27 anak kelas II A dan 27 anak kelas II B. Proses pelaksanaan penelitian ini diawali dengan kegiatan sebelum perlakuan (*pre-test*) yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dilakukan kegiatan pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen. Dan kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan setelah perlakuan (*post-test*) yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dan untuk mengetahui adanya pengaruh media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

	<i>Pre test</i> Kelas Eksperimen	<i>Post test</i> Kelas Eksperimen
Minimum	30	70
Maximum	90	100
Mean	50,7	90,7

Berdasarkan tabel di atas rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan adanya peningkatan memahami materi pecahan pada kelas II A secara

signifikan sebesar 40. Pada tabel selanjutnya memaparkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

	<i>Pre test</i> Kelas Kontrol	<i>Post test</i> Kelas Kontrol
Minimum	30	60
Maximum	80	90
Mean	55	73,7

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai *post-test* kelompok kontrol di kelas II B yaitu 73,7 yang mengalami peningkatan sebesar 18,7. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa *post-test* kelompok kontrol berbanding jauh dengan peningkatan pada kelompok eksperimen.

Setelah mengetahui data statistik deskriptif selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-W		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	
Hasil Belajar	Pre-Test	.220	27	.002	.870	27
	Post-Test	.251	27	.000	.777	27
	Pre-Test	.235	27	.000	.876	27
	Post-Test	.259	27	.000	.751	27

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas ini menggunakan Uji Shapiro Wilk. Landasan dasar data penelitian ini bersifat normal apabila nilai sig. > 0.05. dari tabel di atas menunjukkan hasil bahwa nilai sig. pada tabel Shapiro Wilk < 0.05 sehingga data penelitian ini berdistribusi tidak normal.

Prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui data pada penelitian ini bersifat sama atau tidak. Rumus dasar penetapan data bersifat homogenitas ialah apabila nilai sig. > 0.05. Berikut hasil dari uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	5.593	1	52	.022
	Based on Median	2.144	1	52	.149
	Based on Median and with adjusted df	2.144	1	50.705	.149
	Based on trimmed mean	5.271	1	52	.026

Berdasarkan tabel di atas nilai sig. sebesar .149 > 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bersifat homogen atau sama. Dengan

terpenuhinya uji prasyarat, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data menggunakan pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U-Test*. Berikut adalah hasil dari uji *Mann-Whitney U-Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Test Statistics^a

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	119.000
Wilcoxon W	497.000
Z	-4.402
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney U-Test* didapatkan nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar .000. Dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan apabila *Asymp.Sig.* < 0.05 maka keputusan hipotesis adalah menolak H_0 dan menerima H_a , sehingga disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas II Sekolah Dasar di UPT SDN 49 Gresik.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil statistik deskriptif pada tabel 1 kelompok eksperimen yang menunjukkan peningkatan kemampuan memahami pembelajaran matematika materi pecahan pada

siswa kelas II Sekolah Dasar di UPT SDN 49 Gresik sebesar 90,7 hasil ini jauh berbeda dengan kelas kontrol yaitu sebesar 73,7.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan anak kelompok eksperimen dalam memahami materi pecahan setelah diberi perlakuan (treatment) menggunakan media konkret. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Sehingga melalui penggunaan media konkret dapat meningkatkan kemampuan memahami materi pecahan pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Pendekatan matematika realistik yang dibantu oleh media konkret dapat membuat pembelajaran matematika lebih mudah bagi siswa untuk menemukan dan menjelaskan cara mengerjakan konsep matematika dengan cara yang realistis (Mendrofa, 2021). Jika matematika terkait dengan dunia nyata, siswa sangat tertarik untuk belajarnya. Dengan menggunakan pendekatan matematika realistik, kemampuan

untuk menunjukkan matematika dengan cara yang nyata terbukti efektif dalam pembelajaran matematika.

Dengan demikian, siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menyusahkan. Siswa yang senang mempelajari matematika akan lebih mudah menggunakan materi matematika dalam representasi.

Metode matematika realistik ini lebih berfokus pada situasi dunia nyata. Pendekatan matematika realistik, menurut Dhoruri (2010: 9) adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan mendorong siswa untuk mengonstruksi sendiri apa yang mereka ketahui. Bagi sebagian besar siswa, keadaan seperti ini sangat menyenangkan karena merupakan pengalaman yang dekat dan biasa dilakukan setiap hari. Proses pembelajaran seperti ini dapat melekat kuat di otak siswa. Ini adalah bagian dari pendekatan pembelajaran realistik karena siswa menganggap pengalaman mereka sebagai pengalaman pribadi daripada pengalaman orang lain. Siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk

belajar matematika dalam suasana pembelajaran seperti ini.

Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran matematika konvensional yang berfokus pada polapola mekanik. Pembelajaran konvensional tidak mengambil siswa sebagai subjek pembelajaran. Siswa mengikuti pelajaran melalui penjelasan konsep dan contoh soal yang diberikan oleh guru yang tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk alasan ini, setiap jenjang pendidikan harus mensosialisasikan dan meningkatkan penggunaan metode matematika realistik. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran matematika dengan media konkret. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran realistik, diharapkan siswa menjadi senang dan mencintai matematika.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media konkret mengalami

peningkatan kemampuan memahami materi pecahan. Di mana terlihat dari meningkatnya skor *post-test* kemampuan memahami materi tentang pecahan pada kelompok eksperimen dengan nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan menggunakan uji *Mann-Whitney U-Test* yang dibantu dengan IBM SPSS Statistics 26 didapatkan nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar .000. Dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian *Asymp.Sig. < 0.05* maka terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga keputusan hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas II yang di lakukan di UPT SDN 49 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123–132.
- Aribowo, E. K. (2014). Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri. *Pembelajaran Bahasa Untuk Meningkatkan Kualitas Manusia Indonesia Yang Berkarakter Dalam Era Mondial*, 1(July), 140–150.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188.
- Dhoruri, Atmini. 2010. *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)*. Makalah. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Fathurrohman, Pupuh. 2007. *Sretegi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hermansah dan Marleni. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 2 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 600.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
- Kusumaningrum, K., & Wahyono, S. B. (2019). Developing A Pop-Up Storybook Based on Multicultural

- Education for Early Childhood Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 41.
- Masruri, M., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Ghufron, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran IPA di SD Kyai Hasyim Surabaya. *Jurnal Reforma*, 8(2), 247–255.
- Mendrofa, N. K. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 651–657.
- Mulyawati, I., & Kowiyah, K. (2018). Pembelajaran Matematika dan IPA Guru SD Melalui Media Pembelajaran Visual. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 247–257.
- Penyusun KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Putri, E. N. D., & Desyandri. (2019). Penggunaan Media Lagu dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 294–302.
- Rahayu, Siti. 2014. *Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Di Kelas V SDN Bukit Baro Montasik Aceh Besar*. Skripsi FKIP Unsyiah: Banda Aceh.
- Ridha, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68.