



Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita

Ulfah Islamiah¹, Atin Supriatin², Istiyati Mahmudah³

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas II SDIT Al Qonita Palangka Raya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas II. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji proses pembelajaran melalui observasi aktivitas guru dan siswa, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar dan peningkatan skor menggunakan N-Gain. Pada tahap pra tindakan, hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 64%, dan pada siklus II mencapai 84%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa menyelesaikan soal pilihan ganda melalui pendekatan pembelajaran yang menggunakan media konkret seperti replika kue dan bola. Penggunaan media konkret terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan secara kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan dan berada dalam kategori sangat baik. Peningkatan secara kuantitatif didukung oleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0,48 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media konkret memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan. Oleh karena itu, media konkret dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan.

Keywords: hasil belajar, media konkret, pecahan

Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan lainnya. Sebagai bagian penting dalam pendidikan, pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan komunikasi siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Setiap kegiatan belajar mengajar matematika tentu saja mengharapkan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Pengajaran matematika yang efektif memerlukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahid & Mahmudah, 2025). Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi yang bersifat abstrak, seperti pecahan (Apriani & Sudiansyah, 2024).

Materi pecahan sering kali menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar karena siswa dituntut untuk memahami bagian dari keseluruhan, yang tidak selalu dapat dilihat secara

Corresponding author:

Ulfah Islamiah, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia, Email: ulfahislamiah4@gmail.com

Copyright © The Author(s). 2025 Open Access This is an open access article under the (CC BY-SA 4.0) license.

Received : 23-06-2025, Revised : 03-07-2025, Accepted : 05-07-2025. DOI: <https://doi.org/10.25217/numerical.v9.i1.6300>

konkret. Pecahan merupakan bagian dari sesuatu yang utuh yang dibagi sama banyak dan terdiri atas dua komponen, yaitu pembilang dan penyebut, yang keduanya dapat dibandingkan (Munir, 2021). Penguasaan dan pemahaman konsep pecahan sejak dini sangat penting karena menjadi dasar bagi pemahaman materi-materi lanjutan dalam matematika. Jika pemahaman siswa terhadap konsep pecahan lemah sejak awal, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi lanjutan yang berkaitan, seperti operasi pecahan, desimal, dan persen. Hal ini tentu akan berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa secara keseluruhan (Purnamasari et al., 2024).

Berdasarkan temuan di lapangan, terdapat beberapa kesulitan umum yang dialami oleh siswa dalam memahami materi pecahan, antara lain: (1) kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak; (2) tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak tersebut; dan (3) kondisi lingkungan belajar serta kurangnya dukungan dari keluarga dalam proses belajar di rumah (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa melalui penggunaan media konkret yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II sekolah dasar (Arsyad, 2024). Terlebih lagi, Usia siswa untuk tingkatan SD antara 7—12 tahun berada pada tahap perkembangan operasi konkret. Dalam tahap tersebut kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah bersifat nyata dan konkret. Kemampuan yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan pada umumnya tidak sama, terdapat siswa yang berkemampuan sedang, tinggi, maupun rendah (Anggraini & Mahmudah, 2023). Ketertarikan siswa dalam mengikuti jalannya kegiatan belajar mengajar bisa dipengaruhi dari kemampuan pengajar dalam menjelaskan materi maupun kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran (Munir, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDIT Al-Qonita Palangka Raya pada 7 Mei dan 17–18 September 2024, diketahui bahwa pemahaman konsep matematika siswa, khususnya materi pecahan, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah tanpa penggunaan media konkret. Guru lebih banyak memberikan penjelasan kemudian langsung memberi penugasan, tanpa bantuan alat peraga yang mendukung pemahaman siswa. Akibatnya, saat ulangan harian, hanya 36,36% siswa yang mencapai nilai di atas KKTP (69), sementara 63,63% lainnya masih berada di bawah standar. Secara klasikal, pembelajaran ini belum mencapai ketuntasan. Guru juga menyatakan bahwa meskipun penjelasan telah diberikan dengan contoh, ketiadaan media pembelajaran membuat siswa kesulitan mengkonkretkan konsep pecahan dan sering lupa cara menyelesaikan soal.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep pecahan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media konkret menjadi salah satu alternatif solusi, karena dapat membantu mengkonkretkan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Media konkret merupakan benda nyata yang digunakan sebagai sumber belajar (Destrinelli et al., 2018), dan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hal ini didukung oleh penelitian Cahyaningrum et al. (2024) di SDN Tanjungsrejo 1 Kota Malang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 41,6% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus III melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media konkret. Hasil serupa ditemukan oleh Wulandari & Madiun (2024) di SDN 05 Madiun Lor, yang mencatat peningkatan hasil belajar dari 63% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II melalui PBL dengan media

konkret. Diki Wahyudi & Dina Syaflita (2023) juga melaporkan peningkatan signifikan di SDN 2 Kersaratu, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 28,57% (siklus I) menjadi 85,72% (siklus III) setelah menggunakan media benda konkret pada materi pecahan senilai. Penelitian Hoviana & Hosanah (2023) menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 59,67 (pra-siklus) menjadi 83,89 (siklus II) pada siswa kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan setelah pembelajaran menggunakan media konkret. Selanjutnya, Wahyuningsih et al., (2021) mencatat peningkatan rata-rata nilai dari 68 menjadi 86 dan ketuntasan belajar dari 31,03% menjadi 89,65% melalui kombinasi media konkret dan model PBL. Secara umum, hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konkret, baik secara mandiri maupun terintegrasi dalam model pembelajaran PBL, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pemanfaatan media sebagai alat bantu visual tanpa menggali lebih jauh strategi implementasinya dalam proses pembelajaran yang terstruktur dan berkesinambungan. Penelitian terdahulu umumnya hanya menyoroti dampak penggunaan media konkret dalam satu kali pertemuan atau melalui eksperimen sederhana, tanpa melihat tahapan-tahapan pembelajaran yang lengkap seperti siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hal ini menjadi celah penting yang perlu diteliti, karena efektivitas media konkret tidak hanya ditentukan oleh bentuk media itu sendiri, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan reflektif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menerapkan media konkret melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus. Proses pembelajaran dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam eksplorasi, manipulasi, diskusi, serta evaluasi bersama. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media konkret sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana desain pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan potensi media konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika secara berkelanjutan (Supriatin et al., 2015).

Penelitian ini juga menawarkan kebaruan dari sisi inovasi proses pembelajaran yang memanfaatkan media konkret secara optimal. Media konkret yang digunakan dalam penelitian ini berupa benda nyata seperti roti gulung isi selai dan irisan buah apel, yang dirancang khusus untuk menghubungkan konsep pecahan dengan pengalaman nyata dan menyenangkan bagi siswa. Keunikan dari media ini tidak hanya terletak pada bentuk fisiknya yang familiar dan menarik, tetapi juga pada kemampuannya memfasilitasi pembelajaran berbasis multisensori. Siswa tidak hanya melihat, tetapi juga menyentuh, mencium, bahkan mencicipi objek belajar, sehingga menciptakan keterlibatan yang lebih dalam selama proses pembelajaran.

Pendekatan ini mendukung prinsip belajar aktif dan konkret yang sangat sesuai untuk jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, di mana proses kognitif siswa masih berkembang dan membutuhkan dukungan pengalaman langsung untuk memahami konsep abstrak seperti pecahan. Inovasi pembelajaran ini tidak hanya mengandalkan media sebagai alat bantu visual, tetapi menempatkannya dalam desain pembelajaran yang partisipatif dan reflektif, dengan tahapan perencanaan hingga evaluasi yang dirancang secara sistematis melalui penelitian Tindakan kelas dalam dua siklus. Dengan demikian, media konkret berfungsi sebagai jembatan konseptual yang efektif sekaligus menjadi

penggerak aktivitas pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Solusi atas rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan, penelitian ini memanfaatkan benda-benda nyata seperti potongan kue, irisan apel, dan alat permainan edukatif yang dapat dijadikan media konkret dalam menyampaikan konsep bagian dari keseluruhan. Pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara abstraksi matematika dengan dunia nyata siswa yang masih berada pada tahap operasi konkret. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika serta untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDIT Al Qonita Palangka Raya, khususnya pada materi pecahan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar Islam terpadu.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Setyawan, 2020). Sebelum tindakan dilaksanakan, dilakukan tahapan pra-siklus untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam memahami konsep pecahan. Pada tahap ini, peneliti juga memetakan karakteristik siswa dan gaya belajar yang dominan di kelas, sebagai dasar perancangan tindakan yang lebih sesuai.

Selanjutnya, dilakukan dua siklus tindakan. Pada Siklus I, tahap perencanaan meliputi penyusunan tujuan dan materi pembelajaran, modul ajar, serta alat evaluasi berupa soal pilihan ganda. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan kepala sekolah sebagai supervisor I dan guru kelas sebagai supervisor II. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi bersama observer untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media konkret dan mengidentifikasi kekurangan dalam pelaksanaan. Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Tindakan dalam siklus ini difokuskan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus sebelumnya dan memperkuat kelebihan yang telah dicapai. Siklus II kembali mencakup perencanaan ulang perangkat ajar dan evaluasi, pelaksanaan tindakan dengan pendekatan yang lebih terarah, observasi aktivitas pembelajaran, dan refleksi akhir. Seluruh proses diukur berdasarkan peningkatan hasil tes pilihan ganda serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tes digunakan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pecahan, sedangkan posttest dilakukan di akhir masing-masing siklus untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media konkret. Adapun kisi-kisi soal pre-test dan post-test disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan dengan konteks membagi benda nyata. Soal terdiri dari dua bentuk tujuan: (1) menunjukkan nilai pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan menggunakan benda konkret, serta (2) menggambarkan nilai pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ melalui representasi visual dari media konkret. Masing-masing indikator diwakili oleh butir soal pilihan ganda yang relevan, dengan penilaian berdasarkan KKTP. Elemen yang diukur mencakup kemampuan

menunjukkan nilai pecahan menggunakan media konkret (soal nomor 1–5) serta kemampuan menggambarkan atau merepresentasikan pecahan menggunakan media konkret (soal nomor 6–10). Dokumentasi juga digunakan sebagai metode pengumpulan data tambahan. Dokumentasi dilakukan untuk merekam bukti-bukti pelaksanaan tindakan berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, alat evaluasi, hasil belajar siswa, dan daftar nama siswa kelas II yang menjadi subjek penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap data observasi dan tes serta memperkuat keabsahan data dalam laporan penelitian.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II SDIT Al Qonita Palangka Raya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian dilakukan di SDIT Al Qonita, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, pada masa implementasi program MBKM. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan partisipasi aktif siswa serta ketuntasan hasil belajar, yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai minimal 85 dan rata-rata kelas mencapai ≥ 75 . Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Instrumen divalidasi dan diuji reliabilitasnya menggunakan *Alpha Cronbach*.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, analisis mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022). Data observasi dan wawancara direduksi dan disajikan dalam bentuk naratif atau bagan, untuk kemudian diverifikasi secara berkelanjutan. Secara kuantitatif, data diperoleh dari hasil tes siswa. Skor rata-rata siswa dihitung pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk melihat tren peningkatan hasil belajar (Novpridey & Zen, 2019). Selanjutnya, dilakukan analisis N-Gain untuk mengukur efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan kemampuan siswa. Rumus N-Gain yang digunakan adalah

$$N - Gain = \frac{(Skor\ posttest - Skor\ pretest)}{(Skor\ Maksimum - Skor\ pretest)} \times 100$$

Analisis data juga dilakukan terhadap hasil tes belajar siswa dengan formulasi:

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji gain (selisih *posttest* dan *pretest*), sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

dengan KS merupakan Ketuntasan Klasikal, ST merupakan jumlah siswa yang tuntas, dan N merupakan jumlah siswa di kelas. Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase:

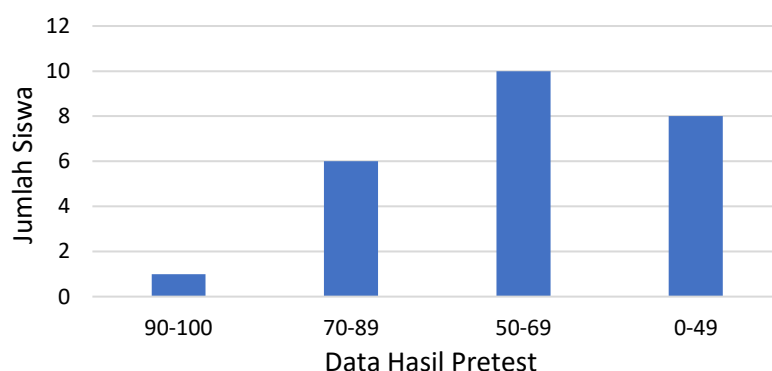
$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

dengan f jumlah skor aktual dan n jumlah skor total. Penilaian aktivitas menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4, dan dikategorikan berdasarkan persentase menjadi sangat baik, baik, cukup, kurang, dan kurang sekali.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan melalui penggunaan media konkret di kelas

II SDIT Al Qonita Palangka Raya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pretest dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2025 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest pra siklus

media konkret. Jumlah siswa sebanyak 25 orang. Hasil menunjukkan ([gambar 1](#)) bahwa hanya 40% siswa mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Observasi dilakukan oleh guru kelas (P1) dan teman sejawat (P2). Aktivitas guru selama pembelajaran dinilai dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan kriteria, aktivitas pengelolaan kelas ([Tabel 1](#)) dan aktivitas siswa ([Tabel 2](#)) termasuk dalam kategori baik.

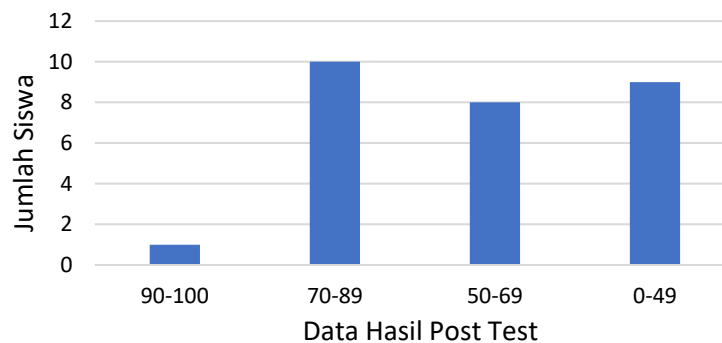
Tabel 1. Aktivitas guru pengelolaan kelas siklus I

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal		Skor Diperoleh		Persentase
	P1	P2	P1	P2	
Kegiatan Pendahuluan	32	32	25	24	76%
Kegiatan Inti	40	40	30	31	76%
Kegiatan Penutup	24	24	20	18	79%
Total	96	96	75	73	77%

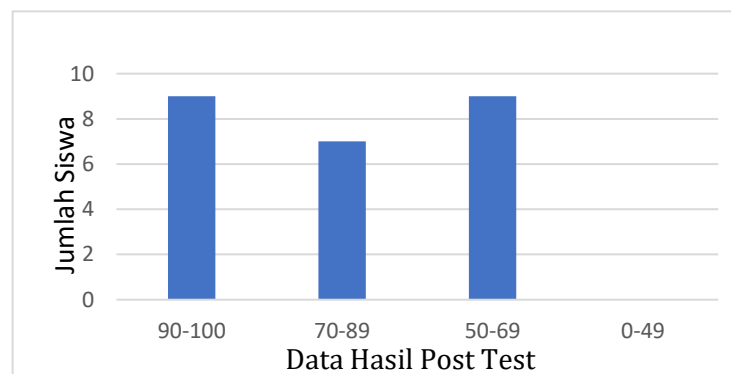
Tabel 2. Aktivitas siswa siklus I

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal		Skor Diperoleh		Persentase
	P1	P2	P1	P2	
Kegiatan Pendahuluan	32	32	24	25	76%
Kegiatan Inti	40	40	30	31	76%
Kegiatan Penutup	20	20	18	17	87%
Total	92	92	72	73	78%

Selanjutnya, posttest dilakukan setelah pembelajaran dengan media konkret. Hasil menunjukkan ([Gambar 2](#)) bahwa target ketuntasan belum tercapai secara klasikal.



Gambar 2. Diagram Hasil Posttest Siklus I



Gambar 3. Diagram Hasil Posttest Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai pada tanggal 19 Mei 2025. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, seperti kurang optimalnya pemanfaatan media konkret dan keterlibatan aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan yang difokuskan pada peningkatan efektivitas penggunaan media konkret, perencanaan pembelajaran yang lebih matang, serta pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru ([Tabel 3](#)) dan aktivitas siswa ([Tabel 4](#)) termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Aktivitas guru pengelolaan kelas siklus II

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal		Skor Diperoleh		Persentase
	P1	P2	P1	P2	
Kegiatan Pendahuluan	32	32	32	30	96%
Kegiatan Inti	40	40	38	37	93%
Kegiatan Penutup	24	24	24	22	95%
Total	96	96	94	89	95%

Tabel 4. Aktivitas siswa siklus I

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal		Skor Diperoleh		Persentase
	P1	P2	P1	P2	
Kegiatan Pendahuluan	32	32	31	31	96%
Kegiatan Inti	40	40	37	36	91%
Kegiatan Penutup	20	20	20	20	100%
Total	92	92	88	87	95%

Hasil posttest siklus II ([Gambar 3](#)) menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar menggunakan media konkret meningkat.

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media konkret terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan, dilakukan analisis N-Gain. Data yang digunakan berasal dari skor rata-rata hasil tes siswa pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Berikut ini adalah rata-rata nilai hasil belajar siswa:

Tabel 5. Rata-rata nilai hasil belajar siswa

Tahapan	Skor Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	52	10 siswa	40%
Siklus I	61,6	16 siswa	64%
Siklus II	75,2	21 siswa	84%

Tabel 6. Interpretasi N-Gain

Siklus	N-Gain	Kategori
Siklus I	0,20	Rendah
Siklus II	0,48	Sedang

Berdasarkan hasil analisis ([Tabel 6](#)), terlihat bahwa penggunaan media konkret mengalami peningkatan efektivitas dari kategori rendah (siklus I) menjadi kategori sedang (siklus II). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media konkret dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep pecahan melalui pendekatan yang kontekstual dan visual.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan melalui penggunaan media konkret di kelas II SDIT Al Qonita Palangka Raya melalui Penelitian Tindakan Kelas dua siklus. Pada tahap pra tindakan, proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan penjelasan guru yang bersifat abstrak dan menggunakan media visual terbatas seperti gambar di buku teks. Hal ini mengakibatkan

banyak siswa kesulitan memahami makna pecahan sebagai bagian dari keseluruhan. Data pretest menunjukkan bahwa hanya 10 dari 25 siswa (40%) yang mampu mencapai nilai ketuntasan. Rendahnya pencapaian ini memperkuat asumsi bahwa materi pecahan yang bersifat abstrak kurang sesuai disampaikan hanya melalui pendekatan konvensional, terutama untuk siswa kelas rendah yang membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Menanggapi hal tersebut, dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I dengan memperkenalkan media konkret berupa replika kue roti gulung isi selai dan buah apel yang dipotong-potong secara proporsional. Media ini digunakan secara langsung oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Setiap siswa memperoleh satu buah roti berisi dua hingga tiga potongan selai dan beberapa irisan apel, yang kemudian dijadikan objek untuk mengamati dan menentukan pecahan bagian dari keseluruhan.

Media ini ([Gambar 4](#)) digunakan untuk memperagakan pembagian satu benda menjadi bagian-bagian pecahan seperti $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$. Dalam proses pembelajaran, guru menunjukkan potongan kue yang dibagi dua untuk menggambarkan pecahan setengah, serta irisan apel yang dibagi empat untuk menjelaskan pecahan seperempat. Siswa diminta secara langsung menyentuh, membagi, dan mencicipi makanan tersebut sebagai bagian dari proses belajar multisensori. Selain itu, stik es krim digunakan sebagai alat bantu dalam menggambar pecahan di LKS, serta sebagai alat penanda pada grafik atau pembagian kelompok.



Gambar 4. Penggunaan Media Konkret Potongan Roti dan Irisan Apel

Implementasi media konkret ([Gambar 5](#)) ternyata memberikan respon positif dari siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hasil posttest siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari 40% menjadi 64%, meskipun belum mencapai target minimal 70%. Dari 25 siswa, 16 dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mulai memberikan dampak positif, namun masih ada kekurangan dalam efektivitas pelaksanaan, seperti waktu yang terbatas untuk eksplorasi media, distribusi yang kurang merata, dan kurangnya penguatan konsep di akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus II. Dalam siklus ini, guru lebih sistematis dalam merancang alur kegiatan, memperbanyak jumlah media agar setiap kelompok siswa dapat berinteraksi langsung,

serta menambahkan aktivitas diskusi dan refleksi kelompok setelah penggunaan media. Media konkret yang digunakan tetap sama yaitu potongan kue, irisan apel, dan stik es krim. Namun diberikan konteks cerita dan permasalahan yang lebih dekat dengan keseharian siswa (misalnya “membagi kue saat makan bersama keluarga”) ([Gambar 5](#)). Guru juga menggunakan media konkret untuk mengecek pemahaman siswa melalui permainan kelompok, kuis cepat, serta praktik langsung membagi kue dengan stik es krim sebagai alat bantu visual.



Gambar 5. Penggunaan Media konkret dalam Pembelajaran

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 84%, dengan 21 dari 25 siswa dinyatakan tuntas. Ini menandakan bahwa media konkret yang digunakan mampu mengatasi kesulitan pemahaman konseptual yang sebelumnya dialami siswa. Tidak hanya itu, siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar, antusiasme dalam kegiatan kelas, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak usia sekolah dasar dengan hasil peningkatan yang signifikan $\geq 80\%$ ([Asadulloh et al., 2024](#)).

Hasil analisis kuantitatif menggunakan rumus N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,48, yang termasuk dalam kategori peningkatan rendah ke sedang. Meskipun peningkatan ini tidak masuk dalam kategori tinggi, namun tetap mencerminkan adanya efektivitas signifikan dari penggunaan media konkret berupa potongan kue, irisan apel, dan stik es krim dalam membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih nyata dan kontekstual. Jika dibandingkan dengan penelitian tindakan kelas lainnya, temuan ini sejalan dengan penelitian Salamah et al. ([2024](#)) yang menyatakan bahwa media konkret mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman langsung siswa, terutama di kelas rendah sekolah dasar. Namun, kedua penelitian tersebut menekankan media konkret dalam bentuk benda visual seperti blok pecahan plastik atau gambar manipulatif pada LKS. Nilai N-Gain pada penelitian tersebut berkisar antara 0,42 hingga 0,55, yang berada pada rentang kategori yang sama dengan temuan dalam penelitian ini.

Kelebihan penelitian ini terletak pada inovasi bentuk media konkret yang digunakan, yakni dalam penelitian ini melibatkan makanan potongan kue, irisan apel, dan stik es krim yang bisa disentuh, dilihat, bahkan dicicipi oleh siswa. Bukan benda buatan pabrik atau alat bantu plastik, melainkan objek makanan nyata yang akrab dan disukai anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Pendekatan ini sejalan dengan dengan tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui benda nyata atau visualisasi langsung. Pemanfaatan media konkret mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep yang awalnya abstrak menjadi konkret dan bermakna. Dengan kata lain, siswa belajar tidak hanya melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memperkuat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi (Marinda, 2020). Strategi ini memberikan pengalaman belajar multisensori yang jarang dijumpai dalam penelitian sebelumnya. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif (pemahaman konsep matematika), tetapi juga memperkuat aspek afektif dan psikomotorik siswa, seperti keterlibatan emosional, kerja sama tim, serta sikap tanggung jawab terhadap makanan sebagai sumber rezeki.

Selain itu, pendekatan yang digunakan peneliti sangat kontekstual, yakni membangun pemahaman pecahan melalui kegiatan membagi makanan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas rendah, yang cenderung membutuhkan pengalaman nyata dan konkret untuk memahami konsep abstrak. Aktivitas ini juga memfasilitasi kegiatan belajar berbasis bermain (*learning by playing*) yang menyenangkan, namun tetap bermakna. Penelitian ini juga lebih unggul dari segi integrasi pembelajaran karakter, seperti pembiasaan berbagi makanan, rasa syukur terhadap nikmat yang diberikan Allah SWT, serta membangun nilai-nilai kebersamaan dalam kelompok kecil. Hal ini tidak hanya berkontribusi terhadap hasil belajar matematika secara akademik, tetapi juga turut mendukung pencapaian tujuan pendidikan holistik, khususnya dalam konteks sekolah dasar Islam terpadu.

Dengan demikian, meskipun nilai N-Gain berada dalam kategori sedang, penelitian ini tetap menawarkan kontribusi yang kuat secara teoritis dan praktis. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu sekaligus memperkaya khasanah metode pembelajaran pecahan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berakar pada pengalaman konkret siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa juga didukung oleh meningkatnya kualitas aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus II, aktivitas guru mencapai persentase 96%, yang berarti bahwa guru telah menjalankan seluruh tahapan pembelajaran sesuai rencana dengan sangat baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Sementara itu, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan signifikan, mencapai 96,5%. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, yang secara tidak langsung turut mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini juga menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini akan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Keberhasilan pada siklus II tidak terlepas dari proses refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I. Pada siklus I, masih ditemukan beberapa kendala, seperti waktu yang kurang optimal dan beberapa siswa yang belum fokus saat menggunakan media. Melalui refleksi ini, guru kemudian melakukan perbaikan pada siklus II, di antaranya dengan memperjelas instruksi penggunaan media, meningkatkan interaksi individu, serta memberikan pembelajaran yang lebih terstruktur dan sistematis. Perbaikan-perbaikan inilah yang kemudian memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penelitian ini memiliki sejumlah kelebihan. Salah satunya adalah adanya desain tindakan yang sistematis dan berkelanjutan, yang memungkinkan peneliti untuk terus mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, media konkret yang

digunakan disesuaikan dengan pengalaman keseharian siswa sehingga lebih mudah dipahami (Ainularifin et al., 2025). Siswa merasa belajar pecahan bukan sebagai sesuatu yang asing atau sulit, tetapi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, seperti membagi kue atau membagi bola mainan. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Rentang waktu yang digunakan tergolong singkat, hanya mencakup dua siklus pembelajaran. Dampak jangka panjang dari penerapan media konkret terhadap pemahaman konsep pecahan belum dapat terpantau sepenuhnya. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas pada siklus II, menunjukkan perlunya diferensiasi strategi pembelajaran yang lebih mendalam agar dapat menjangkau seluruh kemampuan siswa secara individual.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu. Seperti hasil penelitian Asadulloh et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa tingkat sekolah dasar kelas rendah secara signifikan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Salamah et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan benda nyata dapat membantu siswa memahami konsep pecahan yang sulit dipahami jika hanya diajarkan melalui gambar atau simbol. Sementara itu, penelitian dari Sulaiman (2024) menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui media nyata dalam meningkatkan daya serap materi matematika dasar. Penelitian dari Sadono et al. (2025) juga menyimpulkan bahwa media konkret mendorong interaksi lebih aktif antara siswa dan guru, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal matematika. Selain itu, hasil studi oleh Saputri et al. (2024) menyatakan bahwa siswa tingkat sekolah dasar kelas rendah memiliki tingkat ketertarikan dan fokus belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan alat bantu konkret dibandingkan dengan metode konvensional (Abrar et al., 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya dan mendukung asumsi teoritis bahwa pendekatan konkret sangat relevan dan efektif diterapkan pada pembelajaran matematika untuk anak usia dini. Tidak ditemukan pertentangan antara hasil penelitian ini dengan teori atau temuan terdahulu, justru sebaliknya, penelitian ini memberikan bukti tambahan yang konsisten.

Kontribusi dari hasil penelitian ini tidak hanya bersifat praktis tetapi juga teoretis. Dari sisi teoritis, penelitian ini mendukung teori belajar kognitif seperti milik Bruner yang menyatakan bahwa anak-anak harus melalui tahapan enaktif (konkret), ikonik (visual), dan simbolik (abstrak) dalam memahami konsep (Rahmawati et al., 2020). Penelitian ini membuktikan bahwa tahap efektif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas rendah. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif solusi yang konkret dan aplikatif bagi guru-guru sekolah dasar dalam mengatasi kesulitan siswa memahami materi pecahan. Guru dapat menerapkan strategi serupa dengan memanfaatkan benda nyata yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran (Kurniawan et al., 2025). Selain itu, pihak sekolah juga dapat mempertimbangkan penyediaan media konkret sebagai bagian dari sarana pendukung proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, penggunaan media konkret dalam pembelajaran pecahan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD, khususnya dalam menyelesaikan soal pilihan ganda. Temuan ini memberikan sumbangan penting dalam praktik pendidikan dasar, khususnya pada pembelajaran matematika yang selama ini dianggap abstrak dan sulit bagi siswa kelas rendah. Penelitian ini sekaligus menjadi bukti bahwa pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDIT Al Qonita Palangka Raya pada materi pecahan. Penerapan media konkret seperti replika kue dan bola terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep pecahan secara lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna. Peningkatan kemampuan siswa ditunjukkan oleh hasil belajar yang secara klasikal meningkat dari kondisi awal (pra tindakan) sebesar 40%, menjadi 64% pada siklus I, dan mencapai 84% pada siklus II, yang telah melampaui target ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70%. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis media konkret sesuai dengan karakteristik kognitif siswa usia sekolah dasar dan memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif serta pencapaian hasil belajar. peningkatan hasil belajar ini juga diperkuat oleh analisis kuantitatif melalui perhitungan N-Gain, yang menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,48, termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media konkret tidak hanya efektif secara kualitatif, tetapi juga terbukti memberikan kontribusi positif secara kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini menjawab tujuan yang telah ditetapkan, yaitu membuktikan bahwa media konkret dapat dijadikan sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi matematika, khususnya pada konsep pecahan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Universitas Islam Negeri Palangka Raya telah memberikan bantuan dalam kegiatan penelitian, termasuk juga guru matematika dan siswa yang menjadi subjek penelitian ini.

Kontribusi Penulis

MA berkontribusi dalam pengumpulan data hingga penyusunan laporan, sedangkan AS dan IM berkontribusi dalam memberikan bimbingan pengolahan data dan validasi artikel.

Daftar Pustaka

- Abrar, M., Sulistyowati, S., & Mahmudah, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV SDIT Al Qonita. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1). [Google Scholar](#)
- Ainularifin, N., Sulistyowati, S., & Mahmudah, I. (2025). *Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT Al Furqan Palangka Raya*. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. [Google Scholar](#)
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125-131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Apriani, F., & Sudiansyah, S. (2024). Dampak Kurangnya Praktik Dalam Pelajaran Matematika: Pentingnya Latihan Terstruktur Bagi Pemahaman Konsep Matematika. *AL*

KHAWARIZMI: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 40-49.
<https://doi.org/10.46368/kjpm.v4i1.1856>

- Arsyad, M. (2024). The Efficiency Of Using Visual Learning Media in Improving the Understanding of Science Concepts in Elementary School Students. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(3). [Google Scholar](#)
- Asadulloh, B., S, R., & Santoso, E. (2024). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 43–49. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.129>
- Cahyaningrum, K., Aji, S. D., & Yasin, M. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Tema 7 Menggunakan Model Pbl Dengan Bantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas 2 Sdn Tanjungrejo 1 Kota Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(11). [Google Scholar](#)
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Diki Wahyudi, & Dina Syaflita. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkret pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV SDN 2 Kersaratu. *Indonesian Journal of Integrated Science and Learning*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/10.60041/ijisl.v1i1.30>
- Hoviana, B., & Hosanah, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2). [Google Scholar](#)
- Kurniawan, W., Aji, P., & Mahmudah, I. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Question Card. [Google Scholar](#)
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Munir, M. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Secara Online Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Metro. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. [Google Scholar](#)
- Novpridey, B. J., & Zen, D. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay (CRH) Terhadap Hasil Belajar Biologi di SMA Negeri 11 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 1(2). [Google Scholar](#)
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Purnamasari, N. I., San'ah, P., I. A., & Nurhikmah. (2024). Analisis Kemampuan Siswa MIN 2 Bima Dalam Menyelesaikan Soal Host Pada Materi Pecahan. *Abdurrauf Journal of Education and Islamic Studies*, 1(1). [Google Scholar](#)
- Rahmawati, S., A., & Rosmah. (2020). Teori Belajar Penemuan Bruner dalam Pembelajaran Matematika.
- Sadono, I., Riyadi, R., & Kurniawan, S. B. (2025). Analysis of the Impact of PBL Implementation Assisted by Pouch of Unit on the Ability to Count Units of Weight in Elementary School Learners. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i1.98955>
- Salamah, U., Patonah, S., & Mas'udah. (2024). Penggunaan Media Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Fase C. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Saputri, S., Ruqoyyah, S., & Rohaeti, E. E. (2024). Analysis of Student Difficulties in Learning Mathematics in Elementary School Lower Grades. *JEE: Journal of Educational Experts*, 7(2). <https://doi.org/10.30740/jee.v7i2.229>
- Sari, I. P., Suryadi, D., Herman, T., Dahlan, J. A., & Supriyadi, E. (2024). Learning obstacles on fractions: A scoping review. *Infinity Journal*, 13(2), 377-392. <https://doi.org/10.22460/infinity.v13i2.p377-392>
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Sulaiman, A. H. (2024). Linguistic Opinions According to Al-Rawasi in The Interpretations of Ibn Atiyya Al-Andalusi, Al-Qurtubi, And Abu Hayyan Al-Andalusi. *Zanco Journal of Humanity Sciences*, 28(2). <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.2.11>
- Supriatin, A., Wijaya, N., & Sarinah. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Mts Darul Ulum Palangka Raya Effects. *Journal of Business Research*, 11(1), 1-15. [Google Scholar](#)
- Wahid, A., & Mahmudah, I. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model LAPS Heuristik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD IT AL Qonita Palangka Raya. 4. [Google Scholar](#)
- Wulandari, P., & Madiun, U. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 05 Madiun Lor. 5. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. [Google Scholar](#)
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>