



UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MELALUI MEDIA REALIA KELAS II SDN GALUDRA SUMEDANG

Hanah Ramli^{1*}, Arrahim², Yudi Budianti³

^{1,2,3}Prodi PGSD, FKIP, Universitas Islam 45, Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

e-mail: ^{1*}hanahramli73@gmail.com, ²arahimtasrif89@unismabekasi.ac.id, ³yudibudianti@unismabekasi.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 04-01-2025; Direvisi: 16-01-2025; Diterima: 29-01-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan media realia dalam materi pengurangan bersusun dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Sebanyak 22 siswa kelas dua di SDN Galudra Sumedang mengambil bagian dalam penelitian ini selama tahun ajaran 2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Terdapat dua siklus, tiap – tiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pada setiap siklus dilaksanakan empat kegiatan pokok yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini juga memakai teknik pengumpulan data yakni: wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, pemahaman konsep matematika menunjukkan rata – rata 68,0 dengan tingkat ketuntasan 68%. Setelah melakukan evaluasi siklus II terjadi peningkatan relevan dengan rata – rata nilai 91,0 dengan tingkat ketuntasan 91%. Ketuntasan klasikal pada penelitian minimal dari 75% siswa mencapai nilai > 66 dinyatakan berhasil. Hasil pada penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Media Realia dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas 2 SDN Galudra, Sumedang.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep; Media Realia; Pembelajaran Matematika

Abstract: This research aims to determine whether the use of realia media in sequential subtraction material can improve elementary school students' understanding of mathematical concepts. A total of 22 second grade students at SDN Galudra Sumedang took part in this research during the 2024 school year. This research used the classroom action research method. There are two cycles, each cycle consisting of 3 meetings. In each cycle, four main activities are carried out, namely: planning, implementation, observation and reflection. This research also uses data collection techniques, namely: interviews, observation, tests and documentation. The results of this research in cycle I, understanding of mathematical concepts showed an average of 68.0 with a completeness level of 68%. After carrying out the second cycle evaluation, there was a relevant increase with an average score of 91.0 with a completion rate of 91%. Classical completion in research of at least 75% of students achieving a score > 66 is declared successful. The results of this study show that the use of Realia Media can improve understanding of mathematical concepts in class 2 students at SDN Galudra, Sumedang.

Kata Kunci: Conceptual understanding; Realia media; Mathematics learning

Kutipan: Ramli, Hanah., Arrahim., & Budianti, Yudi. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Media Realia Kelas II SDN Galudra Sumedang. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.1, (525-533). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7247>



Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu dari sekian banyak disiplin ilmu yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Pada hakikatnya, pembelajaran matematika adalah suatu tahapan mendidik yang

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



dirancang oleh pendidik guna menumbuhkan pemikiran yang lebih kreatif, pemahaman konseptual, dan perolehan pengetahuan dalam upaya meningkatkan daya ingat yang kuat terhadap pelajaran matematika. Melalui pemahaman konsep menjadi dasar dari kunci penguasaan materi sehingga mempermudah siswa didik untuk memahami konsep matematika lainnya (Yanti et al., 2019).

Menurut Sukmawati (dalam Susilowati yulia & Eryani, 2021) Kemampuan memahami konsep adalah kemampuan memahami suatu gagasan atau gagasan secara akurat tidak mengganti makna suatu konsep tersebut. Pada saat memahami konsep matematika, siswa mampu menangkap makna dari konsep yang dipelajari, baik pada saat guru menyajikan informasi maupun pada saat mengerjakan soal matematika. Sementara itu, akan sulit bagi siswa untuk menyelesaikannya jika mereka tidak memahami konsep matematika. Menurut Sanjaya (dalam Meidianti et al., 2022) Pemahaman konsep ditunjukkan dengan pengetahuan siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu, namun lebih dari sekedar menghafal sejumlah gagasan yang sudah ada sebelumnya, siswa juga mampu mengungkapkannya kembali dalam berbagai cara dan menerapkannya pada ide-ide yang sesuai dengan pemikiran kognitif mereka. Oleh karena itu, pemahaman konseptual adalah kemampuan memahami keterkaitan antara gagasan (prinsip dan generalisasi) dengan menggunakan contoh atau pengetahuan faktual. (Stern, Lauriault, & Ferraro, 2018:10).

Dalam pembelajaran berlangsung guru bukan hanya mengajar dengan teori saja. Terdapat salah satu karakteristik yang dimiliki anak SD yaitu senang melakukan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021). Menurut Ruseffendi (dalam Wulandari, 2006), Saat ini, anak-anak belajar matematika di sekolah bukan melalui eksplorasi, melainkan melalui pengajaran (ceramah dan materi eksposisi), membaca, menyalin, melihat, mengamati, dan sebagainya. Namun ada beberapa komponen yang saling terkait dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu “tujuan pengajaran, guru dan siswa, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media, sumber belajar dan penilaian.” (Amir, 2016).

Faktor penyebab kesulitan belajar matematika yang sering terjadi yaitu: 1) Pemilihan Strategi pembelajaran yang kurang variatif dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa, 2) Tidak adanya penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman konsep yang abstrak, 3) Dukungan keluarga dan kondisi lingkungan belajar (Asriyanti & Purwati (dalam Ainularifin & Mahmudah, 2023). Oleh karena itu, selain menggunakan buku teks, guru juga harus menggunakan media yang bermanfaat di kelas untuk membantu siswa belajar secara praktis, responsif, dan mudah dipahami (Susanti, 2020).

Siswa dapat dibantu dengan media realia dalam menghitung dengan menyajikan sesuatu yang dapat merangsang pikiran, keinginan, dan emosinya. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman konsep pada proses pembelajaran (Riawati dkk., 2022). Setya bukti (dalam Mukrimatin et al., 2018) mengatakan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia masih menekankan pada perhitungan dan hafalan rumus sehingga menurunkan kemampuan pemahaman siswa. Ketidakkampuan pemahaman konsep di Indonesia memperlihatkan bahwa ada masalah yang muncul ketika belajar matematika. Ketika ada keterlibatan positif sepanjang proses dan tujuan yang diharapkan tercapai ketika siswa memahami materi pengajaran dianggap berhasil. Dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar, siswa dituntut lebih aktif, karena aktivitas menjadi tanda adanya kegiatan belajar menurut (Al Halik & Aini, 2020).

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan di SD Negeri Galudra pada kelas II, peneliti menemukan permasalahan bahwa rendahnya pemahaman pengurangan bersusun. Penyebab utamanya adalah beberapa siswa masih kesulitan memahami konsep pengurangan bersusun khususnya di teknik simpan meminjam selama proses pembelajaran. Kesulitan ini terletak pada cara penempatan angka-angka disusun berdasarkan jenisnya. Selain itu, siswa masih kesulitan mengingat bahwa ada angka yang dipinjam atau disimpan saat mengerjakan soal. Siswa sering mengabaikan hal ini, yang menyebabkan hasil yang tidak akurat. Siswa masih kesulitan menerapkan ide tentang cara menghitung pengurangan bersusun dalam penyelesaian soal dan bingung saat memilih proses atau operasi tertentu.

Kenyataan bahwa banyak siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Konsep kurang dipahami ketika media realia tidak digunakan dalam pengajaran matematika. Siswa menjadi tidak tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar ketika buku dan papan tulis lebih sering digunakan. Pada titik ini, media realia digunakan sebagai alat untuk membantu siswa memahami mata pelajaran di bawah bimbingan guru. Guru mencari berbagai cara untuk membantu siswa agar lebih memahami konsep matematika. Salah satu hal yang dilakukan adalah menerapkan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Peningkatan kualitas pengajaran sangat bergantung pada proses pembelajaran guru, terutama jika menggunakan media nyata.

Lastari (2018) menegaskan bahwa media Realia merupakan alat pembelajaran yang secara langsung memasukkan unsur-unsur konkret ke dalam proses pembelajaran. (dalam Handayani & Subakti, 2021). Menurut Trisnawati dkk. (2019), media Realia merupakan media fisik yang ada di sekitar siswa dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang berukuran sama. Sebaliknya, media realia yang digunakan memaksa siswa untuk belajar secara langsung dari materi yang dipelajari dengan menggunakan proses belajar yang berbasis pada pengalaman. Maka dapat disimpulkan media realia merupakan segala bentuk yang bisa berwujud konkret untuk mempermudah pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep.

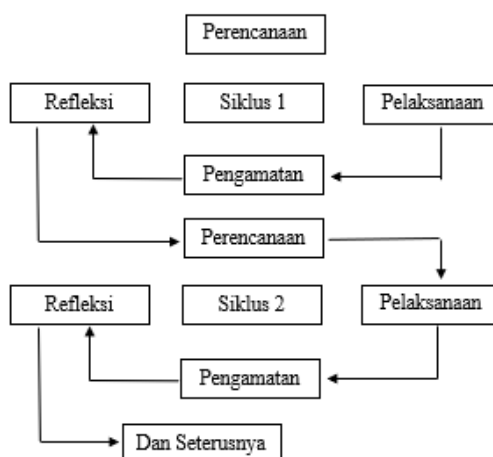
Media realia merupakan benda yang masih utuh, berfungsi, hidup, dalam dimensi aslinya, dan bentuk aslinya masih dapat dikenali (Indriana, 2011: 13). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika merupakan bagian dari strategi pembelajaran matematika, sehingga media pembelajaran matematika yang tepat yaitu media yang relevan dengan tujuan pembelajaran matematika (Anwar, 2012). Media Realia merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang untuk menarik minat siswa didik dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Penggunaan media dalam pendidikan penting karena empat alasan: (1) meningkatkan standar pembelajaran; (2) memenuhi tuntutan paradigma baru; (3) memenuhi permintaan pasar; dan (4) memajukan visi pendidikan global. Dampak media pembelajaran terhadap sikap, pengetahuan, dan kemampuan siswa, serta kapasitas guru dalam mengajar dan menciptakan lingkungan belajar tertentu, semuanya menunjukkan betapa mendesaknya penggunaannya. (Yaumi, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media realia membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, sehingga memudahkan pemahaman mereka tentang pengurangan majemuk dan mendorong keterlibatan aktif dalam pelajaran matematika. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN Galudra Sumedang tentang konsep matematika dengan menggunakan media realia. Secara alami, siswa akan lebih antusias dan merasa lebih mudah belajar matematika setelah memahami konsep tersebut.

Metode

Penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Menurut Susilowati, D. (2018), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode meningkatkan pembelajaran dengan melakukan perubahan terhadap beberapa proses dan adanya perubahan yang signifikan. Sejalan dengan penelitian ini, jenis metode ini dilakukan dengan memakai media realia guna meningkatkan pemahaman konsep.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada seluruh siswa kelas 2 SDN Galudra Sumedang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 siswa, terdapat tujuh siswa dan lima belas siswi dalam penelitian ini. Tiga kali pertemuan diadakan untuk setiap siklus penelitian ini. Pada tiap siklus memiliki empat siklus yaitu 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Berikut di bawah ini penjelasan terkait tahapan – tahapan penelitian tindakan (PTK):



Gambar 1. Penelitian Tindakan kelas Siklus model Kemmis & Mc Taggart

Sumber: (Arikunto et al., 2015: 42)

Tes dan lembar observasi digunakan sebagai alat penelitian. Melalui penggunaan media realia, observasi dilakukan dengan melihat dan mendokumentasikan tindakan guru dan siswa saat mempelajari konsep matematika pengurangan bersusun. Pada akhir setiap siklus, tes diberikan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dengan delapan pertanyaan esai berdasarkan indikator yang ditetapkan pada pertemuan ketiga siklus I dan II. Peneliti menggunakan indikator menurut Gusmania & Agustyaningrum (2020), yakni: (1) menyatakan kembali sebuah konsep; (2) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (3) menggunakan dan memilih prosedur atau tindakan tertentu; (4) mengimplementasikan konsep dalam pemecahan masalah.

Apabila langkah-langkah yang dilakukan melalui media realia terhadap pemahaman konsep dapat menghasilkan indikator keberhasilan, maka penelitian ini dianggap berhasil. Ketuntasan klasikal minimal 75% dari 22 siswa mencapai nilai ≥ 66 dinyatakan berhasil dan tindakan untuk siklus berikutnya dihentikan.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika di kelas II SDN Galudra Sumedang, yaitu 66, digunakan untuk mengkategorikan data tentang seberapa baik pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Tabel 1 mencantumkan kriteria yang digunakan untuk menilai seberapa baik pemahaman seseorang terhadap konsep matematika.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ketuntasan Pemahaman Konsep Matematika (KKM)

No	Nilai Pemahaman Konsep Matematika (KKM)	Keterangan
1.	≥ 66	Tuntas
2.	< 66	Tidak Tuntas

Selanjutnya, peneliti mengkualifikasikan dalam keberhasilan pembelajaran siswa seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
75-100	Tinggi
0-24,99	Cukup
25-49,99	Rendah
0-24,99	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013: 42)

Untuk menghitung ketuntasan klasikal dihitung melalui rumus:

$$\text{Tingkat keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Sebanyak 22 siswa kelas II SDN Galudra Sumedang mengikuti penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dengan dua sesi dan satu kali tes. Media realia dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik matematika, berdasarkan dua siklus yang telah dilaksanakan. Singkatnya, pemilihan materi pembelajaran yang tepat sangat penting karena tidak semua materi tepat untuk meningkatkan pemahaman ide matematika. Menurut (Dinalis et al., 2017) media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran dengan memberikan contoh media yang sebenarnya. (dalam Handayani & Subakti, 2021). Barang asli yang tetap dalam bentuk aslinya, utuh, hidup, fungsional, dan dapat dikenali sebagaimana adanya adalah contoh kualitas media realia (Indriana, 2011: 13).



Gambar 2. Media Realia

Berdasarkan gambar 2, Media realia yang peneliti gunakan yakni terbuat dari kardus dan tutup botol. Peneliti menggunakan papan pintar sebagai media realia agar memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan pemahaman cara berhitung menggunakan benda kongkrit yang sederhana. Media ini berkaitan dengan studi pengurangan bersusun dalam matematika.

Empat komponen membentuk setiap siklus penelitian tindakan kelas. Tahapan-tahapannya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pertama, yang dikenal sebagai perencanaan, peneliti menggunakan media nyata untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mengumpulkan instrumen penelitian, dan menyusun sumber belajar. Dengan demikian, peneliti membuat bahan ajar, buku kerja siswa (LKPD), dan penilaian ujian.

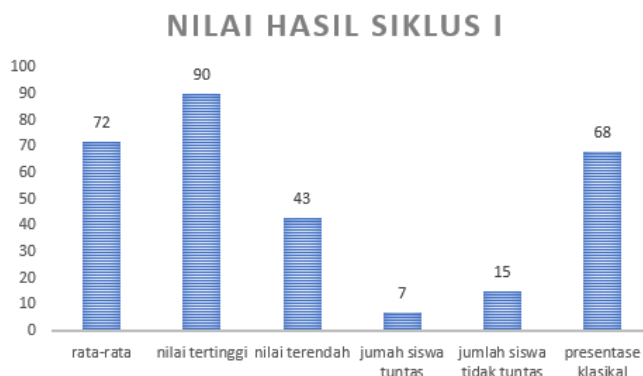
Pada tahap pelaksanaan, siklus I dan II dilaksanakan 3 kali pertemuan yakni 2 pertemuan dan 1 kali tes, disetiap pertemuannya beralokasikan waktu 2 x 30 menit. Setelah itu, dilaksanakan penelitian dan diperoleh hasil tes siswa. Untuk langkah – langkah pada saat pengajaran berlangsung dilakukan dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti pada saat proses pembelajaran ini menerapkan papan pintar sebagai media realia, jadi guru tidak hanya menjelaskan saja berdasarkan buku, tetapi diberikan bentuk kongkrit yang menuntun siswa dalam pemahaman materi pengurangan bersusun, dan siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media realia, setelah praktik menggunakan media, siswa diharuskan untuk mengerjakan lkpd yang diberikan oleh guru, kemudian kegiatan penutup. Adanya lkpd untuk memudahkan siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan (Gustin, 2020). Serta menjadi tolak ukur dalam meningkatkan pemahaman konsep (Saputra et all, 2022).

Pada tahap pengamatan, kegiatan ini dilakukan sekaligus melakukan tindakan. Selain itu, peneliti menggunakan tahap refleksi sebagai langkah terakhir dalam rangkaian langkah untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap ide-ide matematika. Perubahan ke arah pemahaman siswa yang lebih baik terhadap ide-ide matematika di kelas matematika menggunakan papan pintar sebagai media realia selama proses pembelajaran merupakan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk menilai tingkat keberhasilan siswa. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan, SDN Galudra Sumedang menggunakan 66. Jadi, siswa dinyatakan berhasil jika memperoleh nilai ≥ 66 .

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 66	7	32%
< 66	15	68%
Total	22	100%

Berdasarkan pada tabel 3, Terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikal siklus I menunjukkan yang telah mencapai ketuntasan klasikal hanya 32% dengan jumlah 7 siswa, kemudian terungkap bahwa 15 siswa atau 68% dari total siswa belum mencapai tuntas secara klasikal. Hanya sebagian kecil siswa pada siklus I yang mampu memahami konsep pengurangan bersusun. karena sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep pengurangan bersusun. Berdasarkan temuan penelitian siklus I dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pemahaman konsep matematika. Proses pembelajaran pada siklus I masih mempunyai kekurangan sehingga menyebabkan pemahaman konsep matematika belum maksimal.



Gambar 3. Nilai Hasil Keseluruhan Pemahaman Konsep Matematika Siklus I

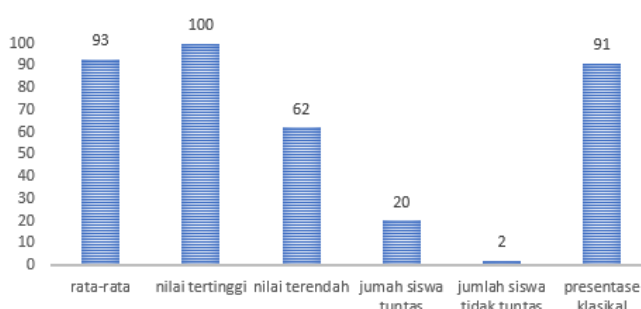
Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan dari pemahaman konsep matematika yang diperoleh menunjukkan berada pada kategori cukup dengan nilai rata – rata pada siklus I yakni 72. Maka dari itu, perlu adanya perbaikan di siklus II karena nilai rata-rata belum mencapai minimal 75 pada kategori tinggi. Kemudian nilai tertinggi sebesar 90 yang siswa peroleh dapat dikategorikan tinggi dan nilai terendah sebesar 43 yang siswa peroleh dapat dikategorikan rendah. Kemudian dapat diamati bahwa hanya 7 siswa yang tuntas, sementara 15 siswa tidak tuntas sepenuhnya. Pada siklus I, tingkat penyelesaian klasikal mencapai 68%. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh pada siklus I terkait pemahaman konsep matematika belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Klasikal Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 66	20	91%
< 66	2	9%
Total	22	100%

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa proporsi siswa yang tuntas mengikuti pelajaran klasikal pada siklus II mengalami peningkatan. Siswa yang tuntas mengikuti pelajaran klasikal sebanyak 20 orang atau sebesar 91% dari total siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas mengikuti pelajaran klasikal hanya 2 orang atau sebesar 9%. Untuk presentase ketuntasan belajar klasikal siswa kelas II SDN Galudra Sumedang sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

NILAI HASIL SIKLUS II



Gambar 3. Nilai Hasil Keseluruhan Pemahaman Konsep Matematika Siklus II

Berdasarkan gambar 3, Dengan skor rata-rata 93 pada siklus II, terlihat bahwa tingkat umum pengetahuan konsep matematika yang dicapai termasuk dalam kategori tinggi. Pada siklus ini telah adanya perbaikan yang menyebabkan peningkatan kategori tinggi pada siklus ini. Hasilnya, skor terbaik siswa adalah 100 dapat dikategorikan tinggi, dan skor terendah mereka adalah 62 dapat dikategorikan cukup. Selain itu, terlihat bahwa hanya 2 siswa yang tidak tuntas, dibandingkan dengan 20 siswa yang tuntas. 91% dari tingkat ketuntasan klasikal dicapai pada siklus II. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa hasil nilai pemahaman konsep matematika siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 5. Hasil Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika

KKM	Ketuntasan Belajar	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 66	Tuntas	7	32%	20	91%
< 66	Tidak Tuntas	15	68%	2	9%

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan hasil pemahaman konsep matematika dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I hanya tujuh siswa atau 32% dari jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM. Namun, sebanyak 15 siswa atau 68% dari jumlah siswa tidak mampu mencapai nilai KKM. Sebanyak 20 siswa berhasil mencapai nilai KKM sebesar 91% yang menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II. Persentase siswa yang tidak mencapai KKM hanya dua orang, yaitu 9%. Dengan demikian, sebanyak 20 siswa atau 91% dalam penelitian ini yang memperoleh nilai ≥ 66 telah mencapai ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II, siswa kelas II SDN Galudra Sumedang dapat meningkatkan pemahaman materi matematika dengan menggunakan media realia.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SDN Galudra Sumedang, bahwa penggunaan media realia berdampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi pengurangan bersusun. Penggunaan media realia meningkatkan pemahaman konsep siswa yang menjadikan siswa termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran matematika. Bukan hanya itu, penggunaan media realia menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menjadi lebih mudah di mengerti. Hasil display ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal meningkat dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 68% menjadi 91%. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan pemahaman materi matematika. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil ketuntasan klasikal siklus II meningkat menjadi 91% yang dapat dikatakan telah mencapai KKM dan indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan ini disebabkan karena media pembelajaran realia memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menggunakan objek nyata dan konkrit untuk memberikan siswa pengalaman langsung dan membantu mereka menemukan konsep dalam pengurangan bersusun, yang mengarah pada pemahaman konsep matematika yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Ainularifin, N., & Mahmudah, I. (2023). *Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun*. 3(2), 107–119.
- Arifin, F., & Yanti, W. (2020). *Peningkatan Pemahaman Konsep Pengurangan Dengan Media Pohon Pengurangan (Pohrang) Siswa Kelas I Mi / Sd*. 7(November), 79–88. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3363>. Diajukan
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Pt Rineka Jakarta
- Darmadi, Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Di Sekolah. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 261–266. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.161>
- Dina, S. R., Nafiah, M., & Siregar, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Didik Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p1-9>
- Dini, A., & Suryani, I. (2023). *Pengembangan Media Papan Pintar (Papin) Matematika Materi Pengurangan Di kelas Iii Sekolah Dasar*. 7(September), 642–650.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). *Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*. 5(2), 772–783.
- Jannah, F., & Zainudin. (N.D.). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Operasi Pengurangan Bilangan Menggunakan Media Realia Siswa Kelas Ii Sdn 01 Mentebah*.
- Kusumawati Dwi, I., & Hasanudin, C. (2023). *Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran Matematika Sd*. 306–311.
- Masding, S. F., & Munawir, A. (2023a). Pengembangan Media Papan Pintar Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–5.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Didik Dalam Pembelajaran Matematika*. 2(80), 134–144.

- Muhtar Efendi, D. (2017). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Realia Dengan Gambar Cetak Pada Model Student Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Geografi*.
- Mukrimatin, N. A., Murtono, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 67–71. <https://doi.org/10.24176/Anargya.V1i1.2277>
- Nafisah, S., Furnamasari, Y. F., Pendidikan, J., 15, N., Wetan, C., Cileunyi, K., Bandung, K., & Barat, J. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua Uptd Sdn 1 Juntinyuat. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (Alfihris)*, 1(3), 208–216. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V1i3.360>
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (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>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sdk Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Sapa - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/Sapa.V8i1.327>
- Putri, R. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189.
- Radiusman. (2015). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Fbc*, 1–8.
- Rohman, F., & Syukri, R. (2024). Lkpd Rme: Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Siswa Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 231–243.
- Shobrun, Y. (2023). Hasil Belajar Matematika Siswa Sd Menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran Berbasis Lingkungan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 4(2), 153–157. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V4i2.15992>
- Susilowati Yulia, A., & Eryani, R. (2021). *Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(4), 2090–2096.
- Wulandari, D. P. (2006). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Posing*. 2.
- Yuliani, E. N., Zulfah, Z., & Zuhendri, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kuok. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91–100. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V2i2.51>
- Zulminiati, C. (2021). *Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*. 18(229), 105–111. <https://doi.org/10.17509/Edukids.V18i2.33992>