

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Keterlibatan Siswa

2.1.1 Definisi Keterlibatan Siswa

Keterlibatan yang berhubungan dengan kegiatan sekolah telah menjadi konsep penting yang berkaitan dengan hasil dari pendidikan (Hart, Stewart, dan Jimerson, 2011 : 67-79) menyatakan bahwa keterlibatan siswa ialah siswa yang terlibat secara emosi dengan guru, sekolah, dan teman, siswa juga terlibat dalam kegiatan belajar di sekolah seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, memiliki nilai yang baik, dan juga memiliki kepercayaan dan persepsi terhadap diri, sekolah, guru, dan teman yang baik. Hal itu sama seperti yang dikatakan oleh (Fredricks, McColskey, Meli, Mordica, Montrosse, dan Mooney, 2004 : 98-179) keterlibatan siswa adalah siswa merasa terlibat aktif di sekolah secara emosi, kognitif dan perilaku.

Di sisi lain (Appleton, Christenson, Kim, dan Reschly, 2006 : 427-445) mendefinisikan bahwa siswa terlibat secara aktif di sekolah yang terbentuk dalam empat sub tipe yaitu akademik yang baik (*academic*), berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah (*behavior*), strategi dalam pembelajaran, pengaturan diri dan penentuan tujuan (kognitif), dan merasa terikat dengan sekolah (*psikologis*). Sedangkan menurut (Yonezawa, Jones dan Joselowksy, 2009 : 3-18) keterlibatan siswa usia remaja terdiri dari tiga bentuk keterlibatan yaitu *emotional engagement*, *cognitive engagement*, dan *behavioural engagement*.

Menurut (Fredick, Jennifer dan Wendy Mc Colskey, 2012:763-782) mendefinisikan keterlibatan siswa terdiri atas tiga dimensi, yaitu keterlibatan emosi, kognitif dan perilaku. Keterlibatan emosi memfokuskan pada tingkat reaksi positif dan negative terhadap kegiatan sekolah, guru, dan teman sekelas. Berbeda dengan keterlibatan kognitif yang merupakan usaha siswa untuk mengerahkan segala kemampuan dalam memahami ide yang kompleks dan menguasai keterampilan yang sulit. Keterlibatan perilaku siswa digambarkan sebagai ide untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan akademik, social, dan ekstrakurikuler yang melibatkan usaha dan perilaku. (Reeve dan Tseng 2011:257-267) mengemukakan keterlibatan siswa adalah keterlibatan yang memiliki empat aspek, yaitu *agentic engagement, behavioral engagement, emotional engagement dan cognitive engagement*.

Hart, Stewart, dan Jimerson (2011:67-79) juga mendefinisikan *student engagement* dalam tiga perilaku, yaitu: (*Affective Engagement*) perasaan positif terhadap pembelajaran, guru, teman, dan juga sekolah, (*Behavioral Engagement*) perilaku siswa yang menunjukkan perilaku yang positif, usaha dan partisipasi, terkakhir (*Cognitive Engagement*) strategi siswa dalam memecahkan tugas-tugas akademik. Tiga pembagian tersebut telah menjadi konsep yang paling umum dalam keterlibatan siswa dalam *literature* terbaru (Lam, Jimerson, Wong, Kikas, Shin, Veiga, Hatzichristou, Cefai, Negovana, Stanculescu, Yang, Liu, Basnett, Duck, Farrel, Nelson, dan Zollaneritsch, 2014 : 213-232).

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa keterlibatan siswa adalah siswa yang terlibat secara aktif di sekolah yang terwujud dalam perilaku

yang ditunjukkan dalam pembelajaran seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, semangat dalam mengerjakan tugas, memiliki perasaan terikat pada sekolah, dan juga mampu memikirkan cara untuk memahami pembelajaran.

2.1.2 Aspek-aspek Keterlibatan

Menurut (Fredricks, Blumenfeld, dan Paris, 2004 : 59-109) keterlibatan siswa memiliki tiga aspek yaitu terlibat secara perilaku, kognitif, dan emosi:

1. Keterlibatan Perilaku (*Behavioral Engagement*) Keterlibatan perilaku adalah ketika siswa menunjukkan tingkah laku positif, seperti mengikuti aturan di sekolah, menaati norma-norma yang ada di kelas atau tidak melakukan tindakan yang berlawanan seperti membuat masalah di sekolah, atau tidak masuk sekolah. Siswa juga terlibat dalam pembelajaran dan tugas-tugas akademik, usaha dalam menyelesaikan tugas juga dalam menjalankan tugas di sekolah dan yang terakhir adalah terlibat dalam aktifitas-aktifitas di sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler.
2. Keterlibatan Emosi (*Emotional Engagement*) Keterlibatan emosi lebih mengacu kepada reaksi siswa secara emosi di sekolah. Hal ini mengacu pada ketertarikan, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa memiliki perasaan bosan, bahagia, sedih atau cemas. Termasuk kepada teman, guru atau pembelajaran yang diberikan. Semakin siswa memiliki nilai-nilai yang berorientasi

kepada masa depan, dan ketertarikan, siswa akan merasa bahagia dan terikat dalam pembelajaran di sekolah.

3. Keterlibatan Kognitif (*Cognitive Engagement*) Keterlibatan kognitif adalah keterlibatan yang spesifik terkait dengan hal-hal yang berhubungan dengan investasi psikologis dalam pembelajaran seperti mencoba memahami pembelajaran, fleksibel dalam penyelesaian masalah, memiliki coping yang positif dalam menghadapi kegagalan dan menekankan pada strategi dalam pembelajaran.

Appleton, Christenson dan Reschly (2006 : 427-445) menyebutkan bahwa aspek dalam keterlibatan siswa ada 2 yaitu:

1. *Psychological Engagement* (Keterlibatan Psikologis) Siswa memiliki perasaan bangga dan terikat terhadap sekolah, dan juga siswa memiliki hubungan yang baik di sekolah dengan guru dan temanteman, sehingga melalui hal tersebut siswa memiliki perasaan positif terhadap sekolah, siswa tidak merasa terbebani dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan dapat menghadapi masalah di sekolah dengan baik.
2. *Cognitive Engagement* (Keterlibatan Kognitif) Pada keterlibatan siswa secara kognitif, siswa memiliki regulasi diri untuk mengatur diri sendiri dalam penyelesaian tugas, atau kegiatankegiatan yang dijalani, siswa juga melakukan segala usaha untuk bisa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, memiliki tujuan dalam

pembelajaran dan keinginan untuk belajar. Siswa juga merasa bahwa belajar adalah hal yang penting dan bernilai, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran di sekolah.

3. *Behavioral Engagement* (Keterlibatan Perilaku) Keterlibatan perilaku dilihat dari kehadiran di sekolah, keikutsertaan dalam kegiatan ekstrakurikuler, pengskorsan, juga siswa berpartisipasi dalam kelas secara sukarela.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa di sekolah dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri individu dan dari luar individu (Saeed dan Zingier, 2012 : 252-267):

1. Faktor individu adalah faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa di sekolah yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini pribadi siswa. Beberapa hal yang berasal dari pribadi siswa sendiri yaitu kebutuhan individu seperti kebutuhan akan keterhubungan, kebutuhan akan autonomi, dan kompetensi (Van Ryzin, 2011 : 1568-1580) kepercayaan diri siswa motivasi internal perencanaan tujuan siswa karakteristik individu ketertarikan terhadap tugas (Skinner dan Pitzer, 2012).
2. Faktor Lingkungan adalah faktor luar yang mempengaruhi keterlibatan siswa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya:

a. Hubungan antar Teman Sebaya

Hubungan antara teman yang baik akan menciptakan lingkungan yang suportif dan membantu siswa untuk menghadapi persoalan yang di alami di sekolah atau dalam keluarga yang dapat menghambat siswa dalam belajar. Hubungan yang baik antar siswa akan berkorelasi dengan prestasi siswa di sekolah dan lebih terlibat dalam pembelajaran (Lynch, 2013 : 301-312; Cappella 2013 : 367-379) kualitas persahabatan teman sebaya juga berkorelasi dengan keterlibatan siswa di sekolah (Perdue, 2009 : 1084–1097).

keterlibatan siswa dalam keterlibatan siswa di sekolah

b. Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas yang mendukung dapat membantu siswa untuk terlibat dalam lingkungan kelas. Akey (2006 : 437-446) menyatakan bahwa siswa yang memiliki guru yang suportif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan siswa merasa mampu di dalam kelas. Berdasarkan penelitian dari (Petrick, Ryan, dan Kaplan, 2007 : 83-98) lingkungan kelas sangat berpengaruh dalam keterlibatan siswa, hal tersebut dikarenakan dukungan emosional dari guru, dorongan dari guru untuk mendiskusikan tugas dan dukungan akademik dari teman sebaya membuat siswa lebih cenderung melakukan aktifitas yang berkaitan dengan tugas dan menggunakan strategi regulasi diri. Lingkungan sosial kelas yang membuat siswa nyaman menyampaikan opini, pengambilan

keputusan dan mengutarakan ide akan menciptakan lingkungan yang positif (Griffiths, Sharkey, dan Furlong, 2009 : 176-191).

Murray, Mitchell, Gale, Edwards dan Zyngier, (2014) menyebutkan faktor-faktor yang menyebabkan siswa tidak mau terlibat dalam aktivitas sekolah adalah kurangnya keinginan untuk berprestasi pada siswa serta ketidak mampuan siswa untuk menyesuaikan diri pada aktivitas sekolah, guru yang kurang mampu untuk memahami perbedaan kemampuan dari masing-masing siswa dan penyampaian pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa merasa pelajaran tersebut membosankan bahkan terlalu sulit untuk mereka pahami.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa yaitu itu faktor internal dan eksternal serta kurangnya keinginan untuk berprestasi pada siswa serta ketidak mampuan siswa untuk menyesuaikan diri pada aktivitas sekolah.

2.2 Media Konkret pada pembelajaran Matematika

2.2.1 Pengertian Benda Konkret

Menurut (Restuti, 2013 : 3) media benda konkret adalah benda-benda asli atau tiruan dalam bentuk nyata (berwujud, dapat dilihat, dan dapat diraba) yang digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Contoh benda konkret antara lain: balok, buku, tumbuhan dan lain-lain. Media benda konkret merupakan media benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa dengan menggunakan media benda konkret akan

memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

Menurut (Trianto, 2007 : 15), ada empat tahap dalam perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis yaitu (1) tahap sensori motor (2) tahap praoperasi (3) tahap operasi konkret dan (4) tahap operasi formal. Tahap operasi konkret dimulai sekitar umur 7 tahun sampai sekitar umur 11 tahun, yaitu anak memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret dan anak sudah memiliki sudut pandang yang berbeda secara objektif dalam mengamati suatu objek. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidahkaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD kelas rendah masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Oleh karena itu dalam mempelajari suatu konsep diperlukan pengalaman melalui benda-benda nyata (konkret), yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan bagi siswa untuk berpikir abstrak.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Benda Konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu peserta didik. Media benda konkret memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa.

2.2.2 Penggunaan Media Konkret

Penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami maknanya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan mencapai target atau standar ketuntasan yang telah ditetapkan, seperti yang dikemukakan oleh tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Secara khusus media pengajaran digunakan mempunyai tujuan dalam pengajaran seperti yang dikemukakan oleh, penggunaan media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: memberikan kemudahan kepada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik (Sumantri dan Permana 2001: 153).

Menurut (Indriyani, Mawardi, dan Wardani, 2019 : 524-532)

Penggunaan media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Media konkret mampu menjadi alat bantu guru saat memberikan materi pada siswa, karena dianggap mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Benda konkret dapat diotak-atik oleh siswa secara langsung, ini yang membuat siswa menyukai media konkret.

Menurut (David, Uttal dan Kathryn, (2009 : 171-184) mengatakan bahwa penggunaan benda dapat menghubungkan konsep matematika dengan benda dan proses yang sudah akrab bagi anak-anak. Harapannya adalah benda konkret akan membuat matematika lebih mudah diakses untuk anak-anak. Untuk mendapatkan manfaat semaksimal mungkin dari penggunaan benda konkret, guru harus menempatkan tindakan-tindakan yang sesuai dengan apa yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran siswa SD sangat membantu kelancaran dan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih tahan lama, karena peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata dan langsung.

2.2.3 Manfaat Media Konkret

Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran membawa dampak yang sangat luas terhadap pola pembelajaran tingkat sekolah dasar, sebagian besar materi pembelajaran di SD bersifat imajinatif baik rasional maupun tidak.

Hal tersebut berbeda dengan pola pembelajaran sekolah kejuruan yang mutlak harus menampilkan media asli ke dalam ruang belajar. Akan tetapi dengan luasnya bidang pembelajaran di SD seperti materi matematika meliputi pecahan, bangunruang, KPK dan FPB yang bersifat abstrak sehingga timbul gagasan untuk memanipulasi benda asli agar menjadi media yang mendekati asli untuk membuat media ajar untuk memahami materi. Hal tersebut akan memudahkan siswa untuk

membangun struktur konsepnya di otak. Berikut manfaat dari media konkret:

Menurut (Arsyad dan Azhar, 2006:25), merinci manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membant perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak.

Jadi, dari penjelasan diatas tentang manfaat media konkret sangat banyak dan dapat digaris besarkan bahwa manfaat media konkret adalah untuk mempermudah siswa membangun konsep dan menumbuhkan semangat belajar siswa untuk terdorong belajar dalam mencapai hasil belajar yang baik

2.2.4 Kelebihan Media Benda Konkret

Menurut (Sundayana, 2014:26), media benda asli memiliki kelebihan dan keunggulan. Kelebihan tersebut antara lain:

1. Dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi kepada peserta didik.
2. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata.
3. Dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indera

Berdasarkan uraian di atas dapat diperjelas kembali bahwa kelebihan media benda asli dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu menggunakan objek-objek nyata.

2.2.5 Kelemahan Media Benda Konkret

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2010 : 194), media benda konkret selain memiliki kelebihan, juga memiliki kelemahan. Kelemahan media benda asli diantaranya, yaitu:

1. Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah yang terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit dan memiliki kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
3. Tidak selalu memberikan gambaran objek yang seharusnya

Kelemahan yang diuraikan di atas hendaknya dapat diatasi dengan

cara menggunakan media benda konkret yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, disesuaikan dengan pelajaran dan berusaha membawa benda konkret ke dalam kelas yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.

2.2.6 Definisi Matematika

Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematic* (Jerman) atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan lain *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti *relating to learning*. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathematein* yang mengandung arti belajar (berpikir) (Suherman, 2003 : 18).

Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran (Suherman, 2003 : 16). Matematika terdiri dari empat wawasan yang luas, yaitu: Aritmetika, Aljabar, Geometri dan Analisis. Selain itu matematika adalah ratunya ilmu, maksudnya bahwa matematika itu tidak bergantung pada bidang studi lain.

Menurut James dan James dalam kamus matematikanya (Suherman, 2003 : 16) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Menurut Johnson dan Rising dalam bukunya yang dikutip oleh (Suherman 2003 : 17) mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengkoordinasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, presentasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.

Dari definisi-definisi tersebut diatas, dengan menggabungkan definisi-definisi maka gambaran pengertian matematikapun sudah tampak. Semua definisi itu dapat diterima, karena memang dapat ditinjau dari segala aspek, dan matematika itu sendiri memasuki seluruh segi kehidupan manusia, dari segi paling sederhana sampai kepada yang paling rumit. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan kumpulan ide-ide yang bersifat abstrak dengan struktur-struktur deduktif, mempunyai peran yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.2.7 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-

persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soalsoal uraian matematika lainnya

Matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulus (Depdiknas, 2006 : 346) menyebutkan pemberian mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasi konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan/masalah.
5. Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pelajaran matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Tujuan umum pertama, pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah

memberikan penekanan pada penataan latar dan pembentukan sikap siswa. Tujuan umum adalah memberikan penekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Fungsi mata pelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan (Suherman, 2003 : 56). Pembelajaran matematika di sekolah menjadikan guru sadar akan perannya sebagai motivator dan pembimbing siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah.

2.3 Penelitian Relevan

Secara umum, kajian terhadap penelitian terdahulu dimaksudkan agar penelitian yang sedang dilaksanakan tidak terlepas dan dapat melengkapi penelitian-penelitian sejenis yang sudah ada sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh “Retno Nuzilatus Shoimah (2020) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Konkret untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI MA’ARIF NU Sukodadi-Lamongan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret pada mata pelajaran matematika materi pecahan di MI Ma’arif NU SukodadiLamongan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan bentuk descriptive kualitatif. Penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan yang

cukup signifikan pada aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan dan operasi pecahan, Sebelum penggunaan media pembelajaran konkret, diperoleh hasil penilaian aktifitas belajar siswa sebagai berikut: 3 siswa sangat aktif (12%), 7 siswa aktif (29%), 10 siswa cukup aktif (42%), dan 4 siswa tidak aktif (17%). Sedangkan setelah penggunaan media konkret diperoleh hasil sebagai berikut: 13 siswa sangat aktif (54%), 7 siswa aktif (29%), 4 siswa cukup aktif (17%), dan 0 siswa tidak aktif (0%) Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan aktifitas belajar dan meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan operasi pecahan pada siswa kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Donna Avianty , Primadya Ananyarta (2020), dengan judul penelitian Efektifitas Online Learning Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Tematik (Matematika dan IpA) pada Siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas online learning terhadap keterlibatan siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran Tematik (Matematika & IPA) bagi siswa sekolah dasar. Sehingga dari data terseut dapat dijadikan acuan untuk peningkatan kualitas online learning dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam segala aspek pada kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif berdasarkan data dari angket, kuesioner, rekaman video&audio serta hasil kerja siswa kemudian dipaparkan secara deskriptif. Responden

dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik simple random sampling. Sedangkan analisis datanya menggunakan model analisis kualitatif yang terdiri dari tiga tahap yaitu: reduksi data, display data dan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan analisis data yang ada, efektifitas online learning pada pembelajaran Matematika dan IPA di SDN Sitirejo 4 Wagir dan SDKr. Shining Star Malang untuk aspek kognitif adalah sebesar 86,67% dan aspek afektif sebesar 66,67% serta aspek psikomotorik sebesar 71,67%.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Sri Sulviani (2019), dengan judul penelitian Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Garis Bilangan pada Peserta Didik Kelas III MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Pokok Bahasan Garis dan pemahaman konsep-konsep materi garis bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan materi garis bilangan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 64,85 termasuk kategori belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan jumlah peserta didik tuntas belajar adalah 11 orang dengan persentase 39%, dan hasil belajar pada siklus II rata-rata diperoleh 82,89 termasuk kategori sangat baik dengan jumlah peserta didik tuntas 26 dengan persentase 93%. Penelitian ini dinyatakan berhasil dengan

penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Maifit Hendriani (2021), dengan judul penelitian Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika Di sekolah Dasar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media konkret terhadap pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penggunaan media konkret terhadap pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dapat mendukung hasil pembelajaran siswa sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Siswa pada Sekolah Dasar berada pada tahap berpikir konkret, dimana pola pikir mereka akan cenderung menangkap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Dengan adanya media konkret siswa tidak hanya mampu memahami konsep-konsep dalam pembelajaran Matematika, akan tetapi juga mampu untuk berpikir secara kritis dan logis dalam menghadapi pembelajaran.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Wajiani (2020), dengan judul penelitian Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kalas III SD Negeri 020 Kemang Manis. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan Berdasarkan data nilai siswa yang telah terkumpul sebelum dan sesudah perbaikan menggunakan media kongkret dapat dikatakan

bahwa perbaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media kongkret telah menunjukkan peningkatan. Dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa yang telah dituangkan dalam rekap nilai sebelum perbaikan (pra Siklus), siklus I pertemuan 1, siklus I pertemuan 2, siklus II pertemuan 1, dan siklus II pertemuan 2 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kongkret mengalami peningkatan.

2.4 Kerangka Pikir

Berkaitan dengan pembelajaran, banyak media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk siswa terlibat dalam aktivitas belajar dengan menggunakan media konkret pada mata pelajaran matematika.

Dalam melakukan sebuah penelitian perlu adanya suatu konsep awal yang disusun mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada saat berada di lokasi penelitian yang dikenal dengan istilah kerangka pikir. Dalam penelitian yang akan dilakukan, media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media konkret. Media konkret sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan langsung oleh peserta didik sehingga kesulitan belajarnya berkurang dan hasil belajarnya semakin meningkat.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal yang menjadi kerangka utama, yang digunakan oleh pembina dan penerima manfaat yang dikolaborasikan kedalam kegiatan pembinaan. Sehingga menghasilkan suatu proses komunikasi antara individu dengan kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berikut ini bagan kerangka pemikiran penelitian:

