

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET DI SDN 23 REJANG LEBONG

Dopis^{1*}, Eka Setiawati²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Terbuka

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Setia budhi Rangkasbitung

E-mail: dopis1986@gmail.com*, echasetia14@gmail.com

ABSTRAK

Perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Konkret di SDN 23 Rejang Lebong”. Penelitian dilakukan berdasarkan hasil observasi masih rendahnya hasil belajar murid pada materi pecahan. Dari 30 murid dikelas II, hanya 18 orang yang memperoleh nilai sesuai KKM. Oleh sebab itu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media benda konkret untuk menambah semangat murid mempelajari materi pecahan. Penggunaan media benda konkret ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi pecahan yang masih dianggap sulit. Perbaikan dilaksanakan di SDN 23 Rejang Lebong pada kelas II yang terdiri dari 30 murid. Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan sebesar 80% atau sekitar 24 orang murid, masih terdapat 6 orang murid yang belum tuntas. Perbaikan siklus II presentasi ketuntasan murid mengalami peningkatan dengan hasil presentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 96,70 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas II SDN 23 Rajang Lebong pada pelajaran Matematika materi pecahan.

Katakunci : Hasil Belajar, Benda Konkret, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci terpenting dalam kehidupan karena melalui pendidikan seseorang akan menjadi lebih dewasa atau mencapai taraf hidup yang lebih tinggi adalah tujuan utama dari pendidikan. Lebih jauh lagi, tujuan pendidikan biasanya untuk membantu orang menjalani kehidupan yang lebih manusiawisehingga mereka menjadi orang yang lebih baik (Sudijono, 2015). Menurut nggraeni (2020) Edukasi adalah variasi pengalaman belajar di seluruh aspek kehidupan, seperti di lingkungan pendidikan atau di lingkungan rumah, yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai tujuan spesifik. Proses pembelajaran dalam edukasi berfungsi untuk mengaktifkan potensi individu murid dengan tujuan membantu meningkatkan kualitas hidup manusia. Di Indonesia, terdapat dua jalur edukasi, yakni formal dan informal. Pelaksanaan

edukasi formal dan informal dapat membantu individu mencapai tujuan spesifik. Keberhasilan belajar yang diukur dari faktor murid ditentukan terutama oleh relevansi konsep yang dimiliki murid pada awal (sebelum) mempelajari materi tertentu. Sulit untuk memahami konsep baru jika murid tidak mengetahui konsep terkait (Arisi, 2014). Kegagalan murid di kelas sering diakibatkan oleh ketidaksiplinan murid mengenai Konsep-konsep yang relevan, hingga saat ini masih banyak terdengar keluhan bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik. Karena matematika dianggap sulit, monoton dan terkesan tidak relevan dalam kehidupan sehari-hari. Fakta ini merupakan persepsi negative terhadap matematika, persepsi ini ada pada semua jenjang pendidikan (Zebua, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan adalah mata pelajaran matematika. Matematika dianggap sangat signifikan dalam bidang pendidikan karena memiliki nilai inti yang dapat diterapkan di beragam aspek kehidupan. Matematika salah satu mata pelajaran yang penting sebagai penunjang keterampilan berpikir murid. Matematika dijadikan acuan supaya murid mampu memahami konsep dasar matematika seperti mempelajari angka, keterkaitannya dan penyelesaian masalah yang melibatkan angka. Kompetensi yang terdapat pada pembelajaran matematika yaitu aspek berhitung, berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan murid untuk memperoleh hasil dari permasalahan yang ada. Berdasarkan prosesnya, matematika dimulai dari kegiatan menghafal rumus-rumus dan menghitung pada materi perkalian dan pembagian bilangan dan pecahan (Malla, 2021). Berdasarkan uraian diatas, dapat menyebabkan kemampuan pemahaman murid kurang berkembang dan kurangnya kemampuan pemahaman konsep permasalahan pada proses belajar Matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 23 Rejang Lebong bahwa nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran matematika semester II tahun ajaran 2022/ 2023 merupakan nilai rata-rata yang paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain yaitu 60,00. Hal ini menjelaskan mengapa murid tidak mencapai Kriteria Kesempurnaan Minimal

(KKM) sebesar 70,00 yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini disebabkan karena murid masih sulit dalam memahami materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar yang diberikan dari sekolah. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran, media pembelajaran yang baik tentu akan bias menarik perhatian dan minat murid untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang guru butuhkan agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pada penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran benda-benda konkret karena benda yang nyata dapat memberikan rangsangan yang kuat serta memberikan pengalaman yang akan mereka ingat apabila murid juga dilibatkan secara langsung. Hal ini juga didukung dengan pernyataan dari Winataputra (2014) mengenai media benda konkret, menurutnya salah satu bentuk konkret dari media adalah segala objek yang dapat dipakai untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima. Fungsi media ini adalah untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat murid agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan (Kimin, 2020).

Beberapa kekurangan yang menjadi faktor rendahnya pemahaman murid terhadap materi pecahan pada kelas II SDN 23 Rajang Lebong diantaranya; proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah sehingga kemampuan pemahaman murid terhadap materi ajar hanya berpusat dari penjelasan guru yang ada pada buku ajar, proses belajar mengajar yang masih kaku sehingga murid pasif dikelas, guru hanya menjelaskannya secara lisan tanpa media apapun. Akibatnya murid menerima materi pecahan tersebut hanya sebagai hafalan namun tidak benar-benar memahami materinya. Faktor lain yang mempengaruhi yaitu guru yang masih belum mampu menciptakan suasana belajar yang mengasikkan bagi murid pada materi pecahan (Avilanti, 2019). Perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh Sianipar (2022), penggunaan benda konkret memberikan pengaruh pada hasil belajar murid dengan perolehan hasil belajar yang cukup signifikan.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, perlu menggunakan lingkungan belajar di kelas yang dapat membangkitkan minat murid untuk berpartisipasi aktif di dalam kelas selama pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran. Benda Konkret untuk memudahkan murid memahami konsep-konsep matematika, terutama menggunakan benda-benda yang ada disekitar lingkungan hidup murid seperti permen, batu-batu kecil, buah-buahan dan kelereng. Oleh karena itu, Perbaikan pembelajaran dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar murid dengan Menggunakan Media Pembelajaran Benda Konkret pada Pelajaran Matematika Materi di kelas II SDN 23 Rejang Lebong”

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan jenis penelitian refleksi diri yang dilaksanakan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas. Penelitian ini bertujuan agar dapat menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar tersebut. Langkah kegiatan yang dilakukan yaitu; perencanaan, aplikasi, observasi dan refleksi (Sumadi, 2018).

Penelitian dilakukan di SDN 23 Rajang Lebong pada kelas II SD yang terdiri dari 12 murid laki-laki dan 18 murid perempuan dilakukan pada materi ajar mengenai pecahan. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester II tahun pelajaran 2022-2023 di bulan Mei 2023. Jadwal pelaksanaan dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Tanggal	Siklus	Materi	Metode/Model
1	02 Mei 2023	Prasiklus	Pecahan	Ceramah, tanya jawab, penugasan
2	09 Mei 2023	Siklus 1	Pecahan	Media pembelajaran benda konkret
3	16 Mei 2023	Siklus 2	Pecahan	Media pembelajaran benda konkret

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes formatif yaitu tes evaluasi hasil belajar murid. Data hasil penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan murid pada materi pecahan dengan menggunakan media benda konkret (Aris, 2014). Murid dinyatakan mampu pada materi yg diajarkan apabila mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Apabila murid memperoleh nilai 70 mencapai 85% maka dinyatakan tuntas secara klasikal, dapat dihitung dengan rumus:

$$X = \frac{T}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

X : Persentase

T : Jumlah murid tuntas

M : Jumlah seluruh murid

Penetapan indeks keberhasilan belajar mengacu pada standar ketuntasan belajar yaitu individu murid memperoleh nilai KKM yang diterapkan. Dalam hal ini SDN 23 Rejang Lebong memiliki KKM matematika 70, dan jika 85% dari mereka yang mencapai 70 berarti pembelajaran dianggap selesai. Tolak ukur keberhasilan PTK dapat dilihat dari hasil penilaian yang baik, dan ketuntasan pembelajaran dapat dilihat dari total murid mencapai KKM, minimal 85% dari jumlah murid di kelas tersebut (Munjiati, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

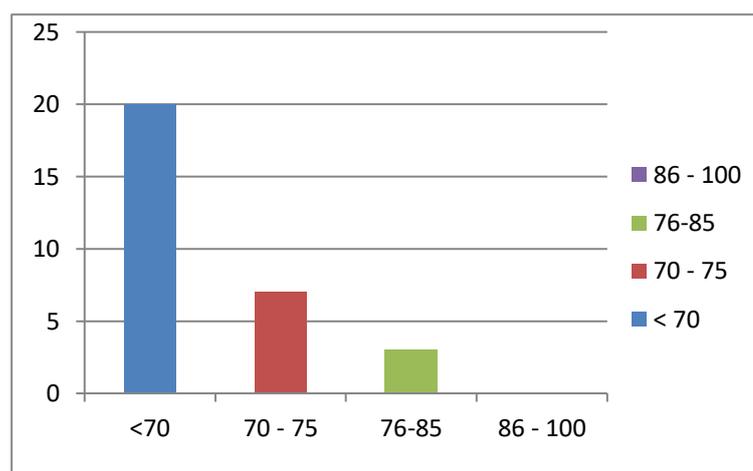
Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari tanggal 02 Mei 2023 yang dilaksanakan oleh guru/ teman sejawat. Metode ajar yang digunakan di kelas ceramah dan tanya jawab, awal mula pembelajaran guru mengucapkan salam guru menanyakan kabar murid, guru mengabsen dan guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi juga motivasi agar murid semangat melakukan pembelajaran, guru menjelaskan murid mendengarkan dan mencatat

penjelasan dari guru. Kegiatan penutup guru merefleksikan hal-hal yang perlu di ingat dan memberikan soal evaluasi pada murid (Sudijono, 2015). Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Tabel 1 Hasil Belajar murid pada kegiatan Prasiklus.

Jumlah murid	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Jumlah murid	Jumlah murid	Presentase Ketuntasan Klasikal	Ketercapaian Klasikal
30	1810	60,33	20	10	66,7%	Belum Tuntas

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada prasiklus rata-rata kelas didapatkan 60,33 dengan presentase ketuntasan 66,7 %. Data di atas dapat dinyatakan pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Pra Siklus

Berdasarkan tabel dan grafik di atas bahwa nilai murid yang belum tuntas dengan perolehan nilai ≤ 70 sebanyak 20 orang, sedangkan nilai yang tuntas diperoleh dengan nilai 70-75 sebanyak 7 orang dan 76-85 sebanyak 3 orang. Hal ini disebabkan karena metode ajar yang masih belum dapat membuat murid memahami dan menggambarkan pecahan secara nyata sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus 1

Pelaksanaan siklus1 dilakukanpada 09 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran dimulai saat guru memasuki kelas, diawali dengan salam dan berdoa di bawah arahan guru kelas Guru mengecek kehadiran murid. Jumlah 30 orang murid, seluruh murid kelas II hadir, dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan murid untuk belajar dengan merapikan tempat duduk. Sebelum memulai pembelajaran guru meminta waktu untuk berkenalan dengan murid dan melakukan *ice breaking* agar suasana kelas tidak tegang dan murid bersemangat memulai pelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti; 1). Ahli menerapkan strategi pengajaran dengan memanfaatkan alat bantu tangible pada topik pecahan. 2). Pelajar mempelajari ilmu matematika pada materi pecahan dengan menggunakan alat bantu sebagai media pengajaran. 3).Guru memberikan contohsoal tentang pecahan. 4).Guru mengadakan tanya jawab dengan murid seputar pecahan. 5).Guru membagikan soal untuk dikerjakan murid. 6). Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar murid

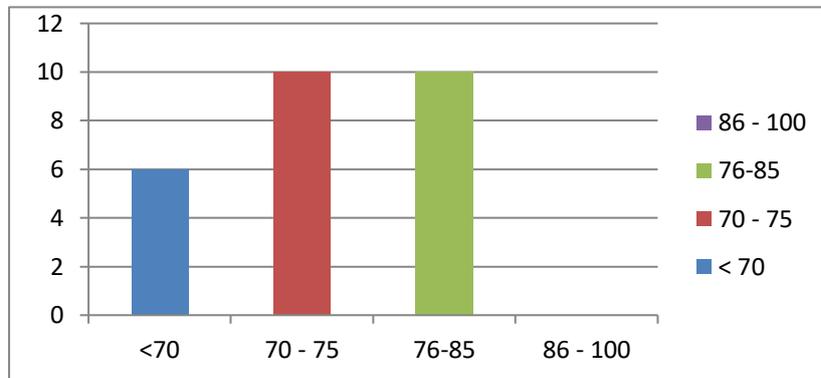
Data yang diperoleh dari hasil evaluasi merupakan angka untuk murid dapat digambarkan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Belajar muridpada kegiatan Siklus 1

Jumlah murid	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Jumlah murid	Jumlah murid	Presentase Ketuntasan Klasikal	Ketercapaian Klasikal
30	2250	75	24	6	80%	BelumTuntas

Berdasarkan tabel di atas, penerapan media pembelajaran benda konkret pada materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar muridkelas II di SDN 23 Rajang Lebong, dari jumlah keseluruhan murid diketahui bahwa dari 30 murid, ada 24 orang (80%) yang dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 6 orang (20%) belum mencapai KKM dan dinyatakan belum tuntas. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu sebesar 75. Dengan demikian, secara klasikal pembelajara tersebut belum tuntas, namun

mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar murid pada kegiatan prasiklus.



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Siklus 1

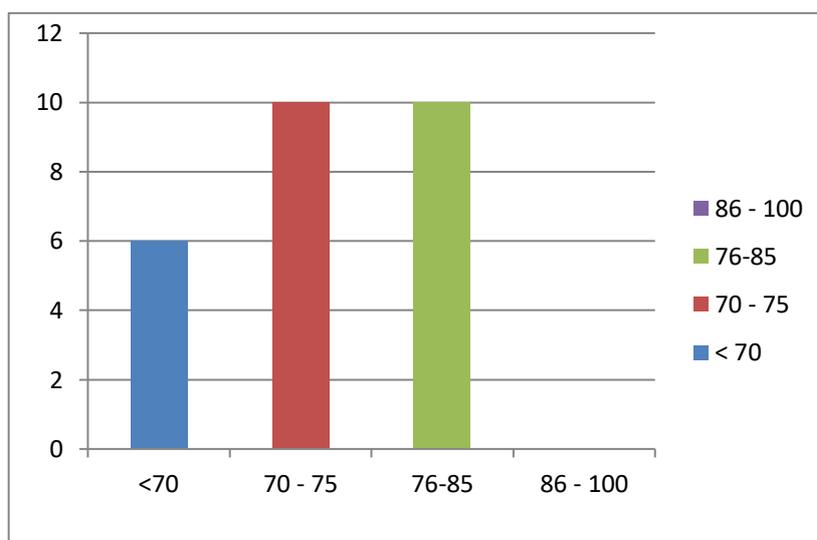
Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari siklus I pada murid kelas II SDN 23 Rejang Lebong disimpulkan bahwa keberhasilan murid pada siklus I lebih baik dibandingkan dengan prasiklus. Secara klasikal masih dinyatakan belum tuntas, karena dari persentase ketuntasan belajar murid hanya sebesar 80 %, artinya belum mencapai 85% secara klasikal. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti sebagian murid masih ada yang belum fokus pada materi ajar, belum memahami soal evaluasi secara keseluruhan. Sehingga, proses belajar pada siklus I dapat dinyatakan belum tuntas secara klasikal dan harus ditingkatkan pada pembelajaran siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2023. Pada siklus II media pembelajaran benda konkret tetap diterapkan dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran siklus I, diharapkan kualitas pembelajaran meningkat dan nilai murid secara klasikal meningkat. Hasil belajar siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar murid pada kegiatan Siklus 2

Jumlah murid	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Jumlah murid	Jumlah murid	Presentase Ketuntasan Klasikal	Ketercapaian Klasikal
30	2680	89,33	29	1	96,70%	Tuntas



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Siklus 2

Berdasarkan table dan grafik diatas dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran benda konkret pada materi pecahan dapat meningkatkan hasil murid kelas II di SDN 23 Rejang Lebong, sebanyak 29 orang dari 30 murid (96,70%) mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70 dinyatakan tuntas, sedangkan 1 orang (3,3%) tidak mencapai KKM dan dinyatakan tidak tuntas. Nilai yang diperoleh murid pada siklus II rata-ratanya adalah 89,33 secara personal maupun klasikal, pembelajaran siklus II dinyatakan berhasil karena secara keseluruhan murid telah memahami materi ajar dengan menggunakan benda konkret.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil data penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan rata-rata nilai murid yaitu 60,33 pada kegiatan prasiklus, 75 pada siklus I dan 89,33 pada siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan berjalan efektif dan terlaksana dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret pada murid kelas II SDN 23 Rejang Lebong. Hal tersebut yang didukung dengan adanya peningkatan hasil belajar secara klasikal dari pra siklus sampai siklus 2 yaitu sebesar 30%.

Saran

Media pembelajaran benda konkret yang digunakan pada proses pembelajaran ini hanya sebagai salah satu media yang dilakukan pada materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pada murid kelas II SDN 23 Rejang Lebong. Diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat menggunakan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang lebih kooperatif menyesuaikan perkembangan pada dunia pendidikan. Metode atau model pembelajaran dengan inovasi baru seperti model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan hasil belajar murid apabila didukung dengan persiapan dan media ajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, C. S., Hidayati, N., Khoirulliaty, K., & Farisia, H. (2020). Trend Pola Asuh Orang Tua Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 109-119.
- Arisi, Shoimin. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Avilanti, M., Timur, N. T., Belajar, H., Avilanti, M., & Timur, N. T. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Materi Pecahan Melalui Penggunaan Alat Peraga di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 162-173.
- Kimin. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Dengan Benda Konkret Pada Murid Kelas I SDN Tuban Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(1), 75-82.
- Malla, J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dan Urutannya Dengan Media Pita Transparansi Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 206-213.
- Munjiati. (2015). *Manajemen Operasi : Strategi Untuk Mencapai Keunggulan Kompetitif*, Yogyakarta : Gramasurya,
- Sianipar, H. M., Panjaitan, M., & Sitio, H. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2170-2180.
- Sudijonoi, Anas. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sumadi, Suryabrata. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Winataputra, Udin. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zebua, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar dalam Materi Pecahan Melalui Bantuan Alat Peraga Konkret. *Jurnal Global Edukasi*, 4(1), 9-16.