

# Penerapan Media Benda Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 1A SD Negeri 219 Bengkulu Utara

Ritamah <sup>1</sup>

SD Negeri 219 Bengkulu Utara<sup>1</sup>

[ritamah@gmail.com](mailto:ritamah@gmail.com)<sup>1</sup>

## ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) which aims to improve the learning outcomes of class I A students of SD Negeri 219 Bengkulu Utara. The research was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementing the action, observing and reflecting. The time for conducting the research starts from July 2019 to March 2020 with an agenda from planning to preparing reports. Meanwhile, the research site was conducted at SD Negeri 219 Bengkulu Utara. The results of the research on the Application of Concrete Object Media to Improve the Learning Outcomes of Class 1 A Students of SD Negeri 219 Bengkulu Utara for the 2019/2020 academic year can improve learning outcomes. This can be seen from the increasing percentage of students who have completed it. The learning outcomes of students in the complete cycle I reached 34.4%, while in cycle II students who completed reached 86.2%, there was an increase of 51.8%..

**Keywords: Learning outcomes; Concrete Objects; Media**

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara. Penelitian dilaksanakan 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai bulan Juli 2019 sampai dengan Maret 2020 dengan agenda dari perencanaan sampai penyusunan laporan. Sedangkan tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 219 Bengkulu Utara. Hasil penelitian Penerapan Media Benda Konkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 A SD Negeri 219 Bengkulu Utara Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari persentase peserta didik yang tuntas selalu meningkat. Hasil belajar peserta didik pada siklus I yang tuntas mencapai 34,4 %, sedangkan pada siklus II peserta didik yang tuntas mencapai 86,2 %, ada peningkatan sebesar 51,8 %.

**Kata kunci : Hasil Belajar; Benda Konkrit; Media**

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran merupakan perpaduan antara dua aktifitas yaitu aktifitas mengajar dan aktifitas belajar. Aktifitas mengajar merupakan peranan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Adanya komunikasi yang baik dan harmonis pada saat terjadi proses pembelajaran menjadi indikator bahwa suatu aktifitas belajar akan berjalan sesuai rencana. Bahri dan Anwar Zain (2010: 33) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang ikut menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, yakni kemampuan mengatur pembelajaran yang baik dan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang baik membuat peserta didik belajar dalam suasana wajar tanpa tekanan, dalam kondisi semangat dan suasana menyenangkan.

Guru perlu mengatur proses pembelajaran untuk menciptakan gairah belajar sebagai pemicu untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk itu perlu pengorganisasian yang baik karena akan melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu memaksimalkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu materi yang sulit dipahami dan dikuasai peserta didik kelas I (satu). Implementasi pembelajaran matematika di dalam kelas memerlukan model pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran matematika dapat tersampaikan dengan baik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran yang sering diterapkan guru terkadang belum sesuai dengan karakter peserta didik. Akibatnya peserta didik tidak termotivasi untuk mau ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru, tentu saja pengaruhnya hasil belajar yang rendah dan belum mencapai KKM sebesar 70.

Melihat kondisi ini, guru sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi untuk terlibat aktif. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I (satu). Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah melalui penerapan media benda konkret atau ada juga yang menyebutnya dengan model pembelajaran langsung.

Model pembelajaran langsung memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Widaningsih (2010 :153) bahwa kelebihan model pembelajaran langsung yaitu :

- a. Media yang digunakan mudah didapat
- b. Materi pembelajaran lebih luas dan banyak
- c. Lebih mudah untuk dikuasai peserta didik
- d. Merangsang peserta didik untuk berani berpendapat

Adapun kelemahan model pembelajaran langsung antara lain :

- a. Jika dominan ceramah, maka peserta didik akan cepat bosan mengikuti proses pembelajaran
- b. Mengganggu tingkat konsentrasi akibat melihat benda nyata yang menarik
- c. Peserta didik bisa gagal fokus memegang benda konkret yang ada dihadapannya

Kelebihan dan kekurangan penerapan media benda konkret dalam proses pembelajaran Matematika di kelas, dapat diatasi oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan aktif semua peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini merupakan desain penelitian tindakan kelas (classroom action research). Desain ini digunakan sebagai penggambaran penelitian yang memiliki tujuan untuk melakukan

perbaikan pada proses pembelajaran dan menemukan solusi dari permasalahan yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan siklus yang berulang dan berkelanjutan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara pada pembelajaran Matematika yang dilaksanakan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 29 orang, dengan rincian 12 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006, 129).

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Peserta didik untuk mendapatkan data tentang hasil belajar.
2. Guru untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran

Instrumen Pengumpulan data :

1. Observasi, yaitu mengamati secara langsung aktifitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran
2. Instrumen soal tes tertulis untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik.
3. Kajian dokumen, yaitu mengolah data dokumen dari hasil kegiatan belajar peserta didik tentang materi yang dibahas

Teknik analisis data

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian pembelajaran melalui diskusi dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Data observasi, data tentang kegiatan guru dan peserta didik dianalisis dengan menghitung rata skor observasi dan menentukan kategori skor berdasarkan kisaran kategori skor (Diyanti : 2005).
2. Data hasil tes, hasil belajar PKn menggunakan rumus :

$$a. \text{ Skor Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$b. \text{ Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

3. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat tercapai jika nilai peserta didik mencapai nilai KKM sebesar 70 pada pembelajaran Matematika. Sedangkan pembelajaran melalui penerapan media benda konkrit sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikategorikan dalam kualifikasi tinggi, cukup, dan rendah.

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah kegiatan penelitian yang diterapkan dalam setiap siklus yaitu sebanyak 2 siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara. Setiap siklus dimulai tahap perencanaan dengan menetapkan tujuan, merancang instrumen dan strategi, memilih media benda konkrit dan menentukan langkah-langkah pembelajaran. Kemudian tahap pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran dengan penerapan media benda konkrit. Setelah itu tahap observasi dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar matematika pesertadididk kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara. Selanjutnya dilakukan refleksi untuk dievaluasi semua rangkaian kegiatan. Dimana kelebihan dan kekurangan yang

ada pada tiap siklus sebagai bahan perbaikan siklus berikutnya, dan seterusnya. Sebagaimana Suharsimi Arikunto (2011:74) mengemukakan proses siklus diawali dari sebuah permasalahan hingga pada tahap terakhir refleksi.

### Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini seluruh peserta didik SD Negeri 220 Bengkulu Utara yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun sampel dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah kelas I A tahun pelajaran 2019/2020. Teknik kelompok atau rumpun (cluster) digunakan apabila populasi atau sampel yang tersedia berupa unit-unit rumpun dalam populasi (Setyosari, 2010:171). Alasan penulis menggunakan teknik kelompok atau rumpun, karena penelitian yang penulis lakukan merupakan metode pembelajaran terhadap hasil belajar. Oleh karena itu tidak mungkin mengambil secara acak setiap individual dari setiap kelas.

### Definisi Operasional

Abdurrahman (2003: 252) mendefinisikan matematika sebagai bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Dalam bahasa sehari-hari dipahami bahwa bahwa Matematika itu adalah belajar menghitung penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Ariyanti: 2011).

Benda konkrit sebagai media memiliki fungsi memperjelas, mempermudah dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan guru kepada peserta didik. Hal ini dapat memotivasi dan mengefisienkan proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman nyata dengan penggunaan media riil atau benda nyata atau media realita. Menurut Rusman (2005:2) Media realita yaitu semua media nyata di dalam ruang kelas yang dapat digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungan belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### *Aktifitas Peserta Didik*

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Matematika melalui penerapan media benda konkrit pada peserta didik kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara, diperoleh hasil tentang keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 1. Keaktifan Peserta Didik pada siklus I**

No	Kategori	Jumlah	Ket
1	Peserta didik yang sangat aktif	3	10,3 %
2	Peserta didik yang aktif	8	27,6 %
3	Peserta didik yang kurang aktif	18	62,1 %
	Jumlah	29	100 %

**Tabel 2. Keaktifan Peserta Didik pada siklus II**

No	Kategori	Jumlah	Ket
1	Peserta didik yang sangat aktif	7	24,1 %
2	Peserta didik yang aktif	15	51,8 %
3	Peserta didik yang kurang aktif	7	24,1 %
	Jumlah	29	100 %

Berdasarkan data pada tabel diatas, diketahui bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan penerapan media benda konkrithanya mencapai 37,9 % pada siklus I dan 75,9 % pada siklus II. Ini artinya ada peningkatan jumlah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran.

#### *Hasil Belajar*

Berdasarkan hasil uji kompetensi 10 soal, peneliti memperoleh data tentang hasilbelajarpeserta-didik yang ditampilkanpada table berikutini :

**Tabel 3. Hasil Belajar Matematika Kelas I A Pada siklus I**

No.	Nilai	Jumlah (F)	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
1.	91 - 100	2	6,9	Sangat Tinggi	Tuntas 34,4%
2.	81 - 90	5	17,2	Tinggi	
3.	70-80	3	10,3	Cukup	
4.	< 70	19	65,6	Sangat Rendah	Belum Tuntas 65,6%
Jumlah		29	100		

**Tabel 4. Hasil Belajar Matematika Kelas I A Pada siklus II**

No.	Nilai	Jumlah (F)	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
1.	91 - 100	5	17,2	Sangat Tinggi	Tuntas86,2%
2.	81 - 90	11	37,9	Tinggi	
3.	70-80	9	31,1	Cukup	
4.	< 70	4	13,8	Sangat Rendah	Belum Tuntas13,8%
Jumlah		29	100		

Data pada tabel di atas merupakan analisis peneliti dari jawaban-jawaban peserta didik pada waktu dilakukan uji kompetensi. Uji kompetensi memiliki fungsi untuk mengetahui secara cepat kompetensi peserta didik, memberi penguatan kepada peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang dinyatakan tuntas belajar dari siklus I ke siklus II yakni dari 34,4 % menjadi 86,2 %. Sedangkan yang belum tuntas belajar terjadi penurunan dari65,6 % menjadi 13,8 %.

## Pembahasan

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik itu sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing materi pelajaran. Ilmu Matematika sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan Matematika menjadi penting. Struktur kognitif peserta didik tidak dapat dibandingkan dengan struktur ilmuwan. Peserta didik kelas I SD perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan ketrampilan, kesempatan berfikir dan bertindak secara ilmiah. Adapun Matematika untuk Sekolah Dasar (SD) dalam Sumantowo (2006:12) didefinisikan oleh Paolo dan Marten yaitu sebagai berikut : mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran selama 2 siklus, lalu melakukan analisis data hasil penelitian, dapat dilihat bahwa upaya guru dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan media benda konkrit mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada siklus I tingkat keaktifan peserta didik mencapai 37,9 %, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 75,9 %. Dari data ini terbukti bahwa ada peningkatan sebesar 38 %. Memang pada siklus I masih ada beberapa peserta didik yang belum berani mengemukakan pendapat karena malu, belum banyak yang bertanya dan menjawab sebagai solusi dari permasalahan, dan ada pula yang hanya diam saja, belum konsentrasi. Tetapi pada siklus II keadaan ini mampu diperbaiki dengan upaya guru yang pandai mengelola kelas, membuat peserta didik senang dan memotivasi dengan lembut.

Begitu pula dengan hasil belajar Matematika, pada awalnya (siklus I), hasil belajar Matematika peserta didik kelas I A mencapai 65,6 %. Masih banyak peserta didik yang belum memahami isi materi yang diajarkan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan penerapan media benda konkrit, hasil evaluasi hasil belajar peserta didik telah mencapai 86,2 %. Ini telah melebihi KKM yang ditetapkan sekolah. Perbaikan yang telah dirancang oleh peneliti, telah menunjukkan keberhasilan yang baik bagi peserta didik dan guru. Awalnya peserta didik belum fokus mengikuti pembelajaran Matematika melalui penerapan media benda konkrit. Namun setelah mereka diberikan petunjuk belajar yang jelas dilengkapi dengan denah lokasi/duduk belajar kelompok, maka mereka semakin memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Mereka senang mengikuti pembelajaran Matematika melalui penerapan media benda konkrit karena peserta didik semakin terbantu memahami isi pelajaran,

Selanjutnya pada siklus II, hasil belajar peserta didik yang tuntas mencapai 86,2 %. Berarti pada siklus II hasil belajar peserta didik sudah mencapai di atas ketuntasan secara klasikal 70 %, bahkan ada peningkatan sebesar 51,8 %. Hal ini bukti bahwa upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas I A SD Negeri 219 Bengkulu Utara tercapai sesuai dengan harapan.

Sesuai dengan fase perkembangan peserta didik kelas I SD yang sudah berada pada fase operasional konkret (usia 7-11 tahun). Pada usia ini anak lagi senang-senang dengan hal yang bersifat konkret, sehingga akan lebih mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran matematika di kelas rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media benda konkrit terbukti mampu meningkatkan aktifitas peserta didik, mampu meningkatkan kemampuan berhitung bagi peserta didik kelas I SD. Penerapan media benda konkrit membuat kegiatan pembelajaran berlangsung aktif dan kreatif, yang mampu meningkatkan hasil belajar yang mencakup pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari oleh peserta didik itu sendiri. Hal ini tentu akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

## KESIMPULAN

Penggunaan media benda konkrit pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri 219 Bengkulu Utara yang dapat dilihat hasil belajar pada siklus I mencapai 34,4 % peserta didik yang tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II mencapai 86,2 % peserta didik yang tuntas belajar. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 51,8 %. Penerapan media benda konkrit pada pembelajaran Matematika di kelas I SD untuk melatih peserta didik untuk mengungkapkan apa yang diketahui dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media benda konkrit mampu menjembatani komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran dengan penerapan media benda konkrit mampu meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan media benda konkrit masuk dalam kategori tuntas, karena dapat mencapai di atas standar KKM sebesar 70. Begitu pula dengan aktifitas peserta didik, yang melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani. Sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat dan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Anita Sri W, dkk. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ariyanti, Zadni Immawan Muslimin. Efektifitas Alat permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam meningkatkan Kemampuan berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN Bulutirto Temanggung. Jurnal psikologi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015, t.d,.61
- Bahri, D.S dan Zain. A, 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. PERMENDIKNAS No. 22 Th. 2006. Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Mengengah. Jakarta. Depdiknas
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 1996. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2012. Manajemen Pengembangan Kurikulum. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ibrahim, & Syaodin, Nana. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Subarinah, Sri. 2006. Inovasi Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas
- Subini, Nini. 2011. Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. Jakarta: PT Buku Kita
- Pitadjeng, 2006. Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Taniredja, dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta
- Thobroni, M. Dan Mustofa A. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Widaningsih, Dedeh. 2010. Perencanaan Pembelajaran Matematika. Bandung : Rizqi Press
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan nasional) RI No 20 Tahun2003 :pasal 1 butir 1