

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF
MATEMATIKA KELAS I B MENGGUNAKAN MEDIA KONKRET
(*REAL OBJECT*) MELALUI PEMBELAJARAN DARING**

Maryanti¹, Yahya Hanafi², Irma Yulianti Budi Safitri³, Sri Hartini⁴

¹SDN Bantulan

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Muhammadiyah Danunegaran

Email: hafidaazzahra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam penggunaan media konkret (*real object*) pada pelajaran matematika di SD Bantulan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Dalam setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IB SD Bantulan yang berjumlah 20 siswa yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan selama kurun waktu satu bulan terhitung dari tanggal 14 Oktober sampai tanggal 11 November selama kurun waktu PPL. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data dengan observasi dan tes. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media konkret (*real Object*) hanya 35% yang tuntas, sedangkan 65% belum memenuhi standar KKM. Setelah menggunakan media konkret (*real object*) pada siklus I diperoleh data 60% tuntas dan terjadi peningkatan hasil belajar pada Siklus II yaitu 90% tuntas. Jadi dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media konkret (*real object*) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IB SD Bantulan.

Kata kunci: Prestasi Belajar, Media Konkret (*real object*), Matematika, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Menurut Marti dalam Sundayana, 2013 mengemukakan bahwa matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar, karena memiliki tujuan akhir yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika itu memiliki konsep yang abstrak, sedangkan pada umumnya siswa di tingkat sekolah dasar pola berpikirnya dari hal-hal yang konkret menuju hal yang abstrak, maka dari itu diperlukannya media atau alat peraga saat menjelaskannya (Sundayana, 2013).

Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang oleh banyak siswa dianggap pelajaran yang sulit. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa dikarenakan tidak adanya penekanan pembelajaran matematika dalam konteks kehidupan nyata.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, matematika merupakan dasar bagi ilmu-ilmu lain, terutama ilmu yang berkaitan dengan angka dan hitung-hitungan. Sehingga mempelajari matematika secara tidak langsung juga membuka pintu bagi ilmu-ilmu eksak lainnya untuk dipelajari.

Rutinitas pembelajaran yang dilakukan guru di kelas 1B SD Bantulan meliputi kegiatan menjelaskan materi dengan papan tulis. Siswa mencatat, guru memberikan tugas latihan dan pekerjaan rumah sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Sebagian siswa mendengarkan dan memperhatikan guru, namun sebagian yang lain bermain sendirian mengobrol dengan temannya. Hanya sedikit siswa yang memperhatikan. Selain itu juga karena masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar. Kesulitan dalam memahami konsep matematika dan rendahnya aktivitas belajar tersebut berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan media disadari banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan prestasi belajar. Media dapat membangkitkan semangat siswa, sehingga membawa mereka ikut dan menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Sekaligus mempercepat proses pemahaman ketika mendapat hal-hal yang abstrak dan sulit dimengerti.

Selama ini, pembelajaran matematika siswa kelas I B didominasi oleh guru. Guru menggunakan metode ceramah. Guru mengajarkan konsep pembelajaran matematika dengan hafalan dan proses pembelajaran yang pasif. Guru belum mengaitkan materi pelajaran menggunakan media nyata (*real object*). Akibatnya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Berdasarkan hasil penilaian harian pelajaran Matematika diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Dari keseluruhan siswa kelas I B yang berjumlah 20 siswa; terdiri dari 10 siswa putra dan 10 siswa putri, hanya beberapa siswa yang mencapai KKM. Pembelajaran dengan metode ceramah dirasakan kurang menarik perhatian siswa. Pada tes awal yang dilakukan nilai rata-rata hanya 59, dengan jumlah siswa yang di atas KKM hanya 7 anak yaitu hanya 35% dan yang belum tuntas ada 13 anak yaitu 65%.

Dari kondisi yang ditemukan di atas menjadi tantangan seorang guru untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Tugas utama seorang guru adalah mengantarkan siswa untuk mencapai standar atau kompetensi tertentu. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar yaitu dengan mengadakan pembelajaran yang membiasakan

siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya sehingga apa yang dipelajari siswa menjadi bermakna. Siswa hendaknya dilibatkan secara penuh dalam aktivitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan media nyata yang ada disekitarnya dan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di kelas 1B SD Bantulan, masalah utama dalam pembelajaran adalah :masih kurangnya pemanfaatan media yang digunakan ,guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, banyak siswa yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran, adanya aktivitas belajar matematika siswa rendah, kesulitan dalam memahami konsep Matematika, dan nilai yang masih rendah yaitu hanya rata-rata 59 dan hanya 35 % yang tuntas.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada upaya peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media konkret (*real object*) dalam pembelajaran. Dari batasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana penggunaan media konkret (*real object*) melalui pembelajaran daring dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif Matematika siswa kelas I B SD Bantulan?”. Berdasarkan rumusan masalah itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas I B menggunakan media konkret (*real object*) di SD Bantulan tahun ajaran 2020/2021 melalui pembelajaran daring.

Menurut Nana Sudjana, prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selain itu menurut Mulyono Abdurahman prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok.

Heruman, 2012 menyatakan bahwa di tingkat SD/MI dalam pembelajaran matematika, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali yang dimaksud adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran saat berada di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD/MI penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah siswa mampu untuk memahami dan menanamkan konsep matematika sejak awal, mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran matematika siswa diharapkan mampu untuk berpikir logis, kritis, kreatif serta saling bekerjasama.

Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih, 2003 media benda konkret adalah objek sesungguhnya, yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik atau siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Penggunaan media benda konkret/nyata saat kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera, terutama indera peraba. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah segala sesuatu yang berwujud atau nyata yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi tersebut bisa dipahami secara benar dan memperoleh pengalaman nyata bagi siswa. Dalam penelitian ini menguraikan penerapan penggunaan media konkret (*real object*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan perbaikan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan. Penggunaan metode pembelajaran tidak harus sama untuk semua bidang studi, sesuai dengan sifat dan karakter mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran Matematika, guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang

sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media konkret (*real object*) dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pelajaran yang bermakna.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian perbaikan pembelajaran menggunakan pendekatan Kemmis & Taggart yang diambil dari buku “Penelitian Tindakan Kelas” karangan Suharsimi Arikunto (2008:16). Penelitian terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus mempunyai empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam satu spiral yang terkait.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat. Data yang telah diperoleh diobservasi dan dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi yaitu dengan mendiskusikan hasil pengamatan selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan guru yang bersangkutan serta melibatkan murid. Prosedur pelaksanaan dan kegiatan pada siklus II mengikuti siklus I. refleksi pada siklus II digunakan untuk mengevaluasi hasil siklus I, juga untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa dengan menggunakan media konkret. Jika belum terdapat peningkatan, maka siklus dapat diulang kembali.

2. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.

Latar penelitian ini adalah SD Bantulan. Subjek dalam penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah siswa kelas I B SD Bantulan yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 10 siswi putri. Siswa mengalami masalah terkait rendahnya hasil belajar matematika.

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif matematika melalui media konkret (*real object*) pada kelas IB di SD Bantulan.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Dilaksanakan pada PPL PPG tahun 2020 pada bulan Oktober sampai November tahun 2020. Sebelum melakukan penelitian, diadakan pengambilan data sebagai data awal yang disebut sebagai pra siklus pada Senin, 5 Oktober 2020. Siklus I : Sabtu, 17 Oktober 2020 (pertemuan 1) dan Kamis, 22 Oktober 2020 (pertemuan 2). Untuk siklus Siklus II penelitian dilakukan pada Sabtu, 31 Oktober 2020 dan Senin, 2 November 2020. Adapaun tempat penelitian adalah kelas IB dengan ruang kelas menggunakan zoom sebagai pembelajarannya.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

Dalam penelitian ini ada 2 tehnik pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2002), tehnik observasi adalah metode ilmiah yang biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang terjadi. Untuk penelitian ini observasi memakai lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi penggunaan media konkret. Tehnik observasi dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengetahui memperoleh informasi yang berhubungan dengan kegiatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret.

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes instrumental dalam penelitian ini berupa soal.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan dalam setiap siklus menggunakan tolok ukur Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada didalam sekolah yaitu pencapaian nilai 70. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah apabila prestasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan berdasarkan hasil prosentase tiap-tiap siklus.

5. Tehnik Analisis Data

Analisis data adalah analisis data yang telah terkumpul guna mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan belajar siswa (Suyadi, 2010: 85). Data yang terkumpul dianalisis per siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa. Apabila hasil belajar siswa secara klasikal mencapai $\geq 85\%$ maka siklus dihentikan.

Analisis data observasi yang berupa data kualitatif dianalisis. Data yang telah diperoleh dihitung kemudian diprosentase. Untuk analisis data tes prestasi belajar dianalisis dengan tehnik analisis data secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan menjumlahkan, mencari rata-rata nilai, dan mencari terbesar dan terkecil nilai hasil prestasi belajar, serta membuat prosentasinya.

Data kuantitatif yang akan dianalisis dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi analisis terhadap nilai akhir belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa.

1) Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar tiap siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N_A = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

N_A = Nilai Akhir

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor maksimal

a) Rata-rata Kelas

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai keseluruhan siswa

N = Banyak siswa

Melalui rata-rata kelas ini dapat diketahui kemampuan ssiwa dalam penguasaan materi seacara keseluruhab dalam satu kelas.

b) Ketuntasan Belajar Siswa

Menurut Aqib et al. (2010:41) untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Hasil persentase ditafsirkan menggunakan kategori interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (1997:246)

No	Persentase	Kategori
1	75% - 100%	tinggi
2	56% - 75%	cukup
3	40% - 55 %	kurang
4	< 40%	rendah

6. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila Nilai rata-rata siswa kelas 1B SD Bantulan telah

mencapai nilai minimal 70 dari rentang nilai 0 – 100. Ketuntasan belajar siswa mencapai 85% dari seluruh siswa dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Gambaran kondisi awal sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut : dari hasil observasi dan nilai hasil ulangan pada kegiatan sebelumnya diketahui bahwa banyak siswa yang kurang dapat menyelesaikan soal matematika yang berefek pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan seluruh siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 . Dilihat dari hasil aktivitas siswa pada kondisi awal diperoleh data sebagai berikut : bahwa nilai terendah siswa adalah 40 dan tertinggi 80. Selain itu guru juga belum menggunakan metode belajar yang bervariasi, pembelajaran yang kontekstual, menggunakan alat peraga (benda konkret) yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang di sampaikan.

Siklus 1

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun RPP perbaikan, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar evaluasi siswa dan kunci jawaban serta lembar observasi yang dikonsultasikan dengan teman sejawat dan telah dinyatakan layak untuk dilaksanakan, membuat evaluasi menggunakan google form dan membuat lembar observasi.

Pelaksanaan tindakan siklus I ini terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama guru melakukan aktivitas KBM bersama siswa dengan panduan RPP yang telah dibuat meliputi kegiatan awal yaitu memberikan apersepsi kepada siswa, menyampaikan tujuan, berdoa, absensi. Kegiatan inti dengan penerapan media konkret pada kegiatan pelajaran matematika dengan materi penjumlahan. Pada kegiatan penutup yaitu guru menagajak siswa menyimpulkan pelajaran, menyampaikn pesan yang bermanfaat, berdoa. Pada pertemuan kedua tahap pembelajaran masih sama, dan materi yang digunakan untuk pembelajaran adalah materi pengurangan.

Setelah 2 pertemuan berlangsung di akhiri dengan post tes. Pada hasil post tes dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama hanya sebanyak 8 anak yang dapat mencapai nilai KKM atau 40%. Sedangkan pada pertemuan ke 2 sudah mengalami peningkatan yaitu sebanyak 12 siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 , atau sebanyak 60% dari siswa yang ada di kelas. Nilai terendah yang dihasilkan adalah 50 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata –rata yang diperoleh adalah 63 dipertemuan pertama dan meningkat menjadi 70 dipertemuan kedua. Dari hasil ini maka dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I belum berhasil sesuai yang diharapkan dengan KKM yang ditetapkan peneliti yaitu 85% siswa dapat mencapai KKM, sehingga dilakukan tindakan pada siklus 2, adapun tindakan siklus ke II dibuat berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pembelajaran Matematika Siklus I

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	8	40%	12	60%
2	Belum Tuntas	12	60%	8	40%
	Rata-rata		63		70

Tabel.2. Ketuntasan Belajar Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	12	60%

2	Belum Tuntas	8	40%
	Rata-rata		69

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus I diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 60% (12 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 40% (8siswa). Rata-rata nilai pada siklus I adalah 69. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada pra siklus, hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan Matematika ini mengalami peningkatan. Akan tetapi ketuntasan belum mencapai 85% sehingga dapat dijadikan evaluasi untuk melanjutkan ke siklus II.

Data yang diperoleh pada siklus I dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan kemudian diadakan refleksi terhadap hasil analisis dan kemudian diadakan refleksi terhadap hasil analisis yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah adanya tindakan atau belum. Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti pada siklus I yang harus diperbaiki pada siklus II.

- 1) Aktivitas guru yang harus diperbaiki adalah pemberian apersepsi. Guru seharusnya mampu memberikan stimulus yang menarik bagi siswa dan melakukan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik.
- 2) Materi yang disampaikan yaitu pelajaran matematika sebaiknya diperjelas lagi dengan menampilkan video animasi yang lebih menarik.
- 3) Ketika mendemonstrasikan materi baik penjumlahan dan pengurangan sebaiknya guru sambil memancing keaktifan siswa dan guru mengamati setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
- 4) Pada aktivitas siswa yang perlu diperhatikan adalah saat guru menjelaskan materi, perhatian siswa harus ditingkatkan lagi.
- 5) Dalam menyimpulkan pembelajaran harus jelas dan runtut, guru bisa mengajak siswa mengulang dan menjelaskan cara menyusun menghitung benda sehingga siswa aktif menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- 6) Soal evaluasi masih berbentuk soal cerita sehingga kemandirian siswa dalam mengerjakan soal mengalami kesulitan.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media konkret sudah baik. Akan tetapi masih ada kendala – kendala yang di catat pada catatan lapangan. Kendala tersebut pada saat pelaksanaan pembelajaran pemberian apersepsi oleh guru dirasa kurang menarik, sehingga minat siswa belum terlihat di awal pembelajaran. Dalam memberikan motivasi guru juga masih kurang sehingga terlihat masih ada siswa yang menghitung bukan menggunakan media yang sudah dipersiapkan.

Cara mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu pada pertemuan berikutnya guru menyiapkan apa yang harus disampaikan pada kegiatan apersepsi untuk menarik perhatian siswa, pada pertemuan berikutnya guru menjelaskan materi dengan lebih banyak memberikan contoh atau demonstrasi secara langsung untuk memandu aktivitas pembelajaran. Guru juga harus dapat mengkondisikan siswa agar dapat aktif dikegiatan sehingga suasana kelas akan lebih kondusif.

a) Siklus II

Dalam perencanaan pada siklus II guru menetapkan fokus permasalahan dari refleksi siklus I yakni kurang optimal penggunaan media real dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan materi terlebih dahulu menggunakan bahasa yang lebih sederhana yang kemudian menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih hidup. Pada siklus kedua ini materi yang di berika sudah berbeda yaitu materi alat ukur panjang menggunakan satuan tidak baku, dalam hal ini anak mempraktekkan pengukuran menggunakan alat ukur tidak baku dan belajar sambil bermain, sehingga diharapkan akan

mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Membuat RPP perbaikan, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar evaluasi siswa, serta kunci jawaban yang dikonsultasikan dengan teman sejawat, membuat google form.

Siklus II dilaksanakan dengan 2 pertemuan. Pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus II ini pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP yang dibuat yaitu kegiatan awal berupa apersepsi kepada siswa, berdoa, menyampaikan tujuan. Pada pertemuan 1 pada kegiatan inti menggunakan media konkret dengan materi mengukur benda menggunakan satuan tidak baku yang menggunakan anggota tubuh seperti depa, jengkal, langkah. Pada pertemuan kedua kegiatan inti masih mengukur panjang benda dengan satuan tidak baku tetapi menggunakan benda lain yaitu tusuk gigi. Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan pelajaran, menyampaikan pesan dan berdoa.

Setelah 2 pertemuan siklus II ini di akhiri dengan post tes siswa, pada pertemuan pertama nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, dan sebanyak 15 anak telah mencapai KKM atau 75 %,sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pertemuan pertama 78. Pada pertemuan ke 2 terjadi peningkatan lagi yaitu sebanyak 18 anak sudah mencapai nilai KKM atau 90% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, sedangkan nilai rata-rata mencapai 85. Berdasarkan data yang diperoleh ketuntasan siswa telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 85% maka penelitian ini diberhentikan sampai siklus II.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pembelajaran Matematika Siklus II

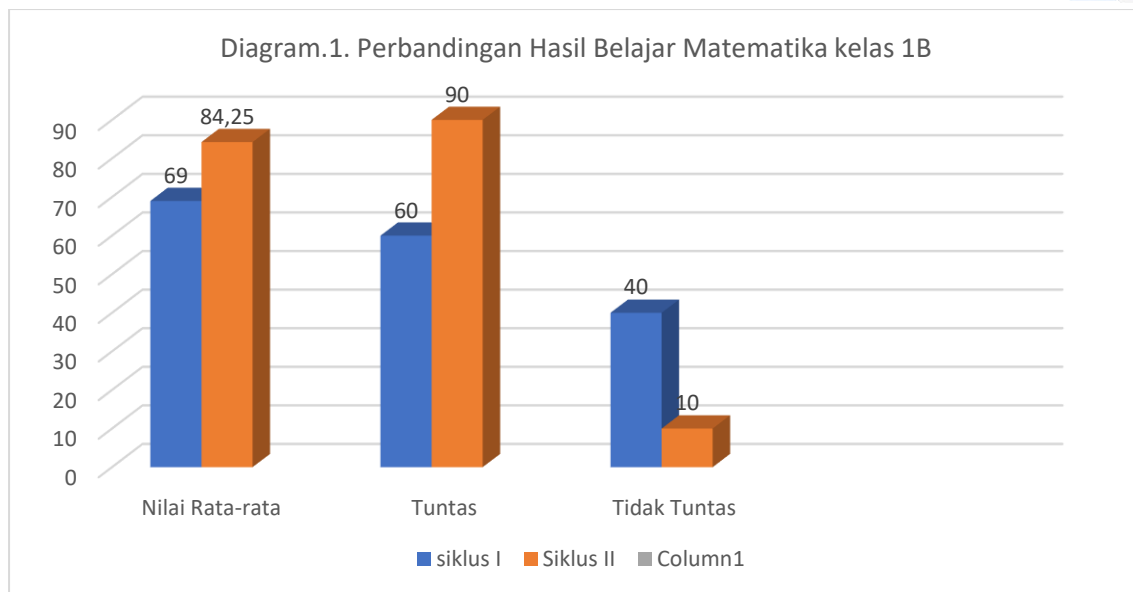
No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	15	75%	18	90%
2	Belum Tuntas	5	25%	2	20%
	Rata-rata		78		85

Tabel.4. Ketuntasan Belajar Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	18	90%
2	Belum Tuntas	2	10%
	Rata-rata		84,25

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus I diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 90% (18 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 10% (2 siswa). Rata-rata nilai pada siklus II adalah 84,25. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I, hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika mengalami peningkatan dan dapat dikategorikan berhasil karena sudah melebihi angka 85 % dari yang ditargetkan, angka ketuntasan sudah mencapai 90% dan nilai rata-rata mencapai 84,25.

Dari hasil data siklus I dan Siklus II dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas 1B

Berdasarkan dari data yang sudah diperoleh maka terjadi peningkatan hasil belajar matematika pada siklus kedua. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yaitu pelajaran matematika menggunakan media konkret sudah baik, bahkan pada siklus II hampir tidak ditemukan kendala-kendala dalam pembelajaran. Pembelajaran berjalan dengan lancar dan dalam kondisi yang baik dan menyenangkan. Namun peneliti tetap perlu merefleksikan beberapa hal dalam penggunaan media konkret dalam pelajaran matematika. Adapun hal akan di uraikan adalah sebagai berikut :

Pada pelaksanaan pembelajaran yang perlu ditingkatkan adalah kegiatan apersepsi dan motivasi. Pada siklus kedua sudah tampak terjadi peningkatan. Ketika menyampaikan materi harus jelas tidak hanya di diberi contoh secara sekilas tetapi guru mendemonstrasikan secara langsung tentang cara penggunaan media konkret. Pada siklus II sudah terlihat aktivitas guru yang mendemonstrasikan penggunaan media konkret pada pelajaran matematika sehingga aktivitas belajar lebih menyenangkan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pembelajaran matematika menggunakan media konkret sudah baik. Pada siklus II tidak ditemukan kendala-kendala dalam pembelajaran. Pembelajaran berjalan dengan lancar dan dalam kondisi yang baik dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan aktifitas kegiatan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media konkret (*real object*) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II baik dilihat dari keterlaksanaan maupun ketercapaian. Dengan penerapan media konkret guru sebagai peneliti merasa sangat terbantu dalam menerangkan materi ajar. Benda konkret membantu siswa dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret sesuai tahap perkembangan mereka. Benda konkret juga memotivasi siswa dalam belajar, karena usia mereka yang tergolong masih senang bermain, maka benda konkret dalam pembelajaran, membuat siswa berada di suatu peristiwa yang pernah mereka alami sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Adanya media konkret merangsang guru untuk tidak hanya melakukan metode ceramah saja dalam pembelajaran, namun juga menggunakan metode demonstrasi. Penggunaan media konkret ini menjadikan anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, ditandai dengan meningkatnya keinginan untuk menyelesaikan soal secara mandiri. Pada siklus I

tahapan dimulai dengan perencanaan, menggunakan media konkret yang berada disekitar lingkungan siswa. Dalam siklus I ini, siswa mulai tertarik menggunakan media konkret yang ada disekitarnya untuk menyelesaikan soal matematika yang sudah dipersiapkan. Sesuai dengan apa yang di kemukakan oleh Sandayana, (2003) bahwa Pembelajaran matematika bertahap maksudnya adalah pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap yaitu harus dimulai dari tahapan konkret, lalu diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat memahami matematika secara abstrak. Dengan demikian penggunaan media benda-benda konkret pada tahap awal dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang sederhana.

Penggunaan media pembelajaran ini penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan lebih baik memahami dan menggunakan pengetahuannya ketika mereka tidak hanya mengingat namun juga memahami secara mendalam. Karena siswa yang gagal dalam menjawab soal tidak selalu disebabkan karena tidak memahami konsep yang seharusnya ia gunakan dalam menjawab soal tersebut, melainkan karena siswa gagal memanggil kembali pengetahuan yang telah mereka miliki (Afwa *et al.*, 2016; Hammer, 2000; Taqwa & Faizah, 2016; Saputri *et al.*, 2019; Taqwa *et al.*, 2019). Selain itu, penggunaan media juga penting untuk mengantisipasi agar siswa tidak membangun konsepsi sendiri yang sering kali keliru (Rivaldo *et al.*, 2018) dan sulit untuk diubah (Taqwa *et al.*, 2019). Selain itu, dengan menggunakan media kongkret siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Taqwa & Rivaldo, 2019).

Hasil analisis data siswa pada siklus I, ketuntasan belajar dari 40% naik menjadi 60%. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Nilai rerata pada siklus I dari 63 mengalami kenaikan menjadi 70. Pada siklus I siswa masih mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini karena penggunaan media konkret yang disiapkan belum dapat digunakan secara optimal. Pembelajaran siklus I masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85%. Berdasarkan hasil refleksi kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan penggunaan media dengan bermain, pengelolaan kelas yang lebih efektif sehingga hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan, ketuntasan belajar dari 75% naik menjadi 90%. Nilai rerata juga dapat mengalami kenaikan dari 78 naik menjadi 85 pada siklus II. Dengan demikian penelitian ini telah berhasil karena sudah selesai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu rata-rata siswa 70 bahwa siswa dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai ketuntasan belajar 85%.

Meningkatnya hasil belajar ini tak lepas dari penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sehingga siswa termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran, Selain peran guru dalam memotivasi, peningkatan motivasi peserta didik juga dipengaruhi oleh penggunaan media konkret, dimana menurut Yamin (2005) proses penyampaian informasi dengan teknik yang baru dan didukung dengan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 59 pada prasiklus menjadi 69 pada siklus I dan menjadi 84,25 pada siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat dengan rata-rata persentase siswa pada prasiklus sebesar 35% kemudian meningkat menjadi 60% pada siklus I dan menjadi 90% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut menunjukkan upaya perbaikan proses belajar dalam ranah hasil belajar

siswa mengalami peningkatan berhasil dengan penggunaan media kongkret dalam pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Syarifah, Mastar Asran, and Abdussamad Abdussamad. (2015). *Penggunaan Media Konkrit Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Diss. Tanjungpura University.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- B Milles, Matthew dan A Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UIP.
- Kastiniwati. (2019). Peningkatan Aktivitas Hasil Belajar Kognitif Materi Penjumlahan dan Pengurangan melalui media kongkret. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(3), 274-281
- Murdaning, Probo. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Teks Lagu Anak-Anak Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut 1/438 Surabaya. *JPGSD*, 06(03), 312-320.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Wina, Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wulansari, Tutut Umi. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Penerapan Teori Bruner Pada Kelas IV SD N Cepit Pendowoharjo, Sewon Kabupaten Bantul. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 2(XVI), 7-18.