YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1907

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA PESERTA DIDIK KELAS II SDN 187

Maihelya Agrini & Firdia Tri Agustin
Universitas Jambi
maihelyaagrini1605@gmail.com ; triagustinfirdia@gmail.com

Abstract

Learning is the interaction of students with educators, and learning resources in the learning environment, teachers, students and infrastructure are very important factors. In learning, teachers must create a comfortable learning atmosphere and innovative and fun learning models. However, there are still many problems in learning Mathematics which of course makes students' interest in learning low. This research aims to explore the numeracy skills of Class II students at SDN 187 Teratai. The approach used in this research is a quantitative approach with a Classroom Action Research (PTK) design. The research subjects were class II students at SDN 187 Teratai, totaling 13 students with 5 male students and 8 female students. Meanwhile, there is only 1 class II teacher. Data collection in research uses test and non-test instruments. The non-test consists of observation, documentation and interviews with teachers who teach in class II at SDN 187 Teratai. The data obtained was then analyzed using the stages of data reduction, data description and data verification. The research results showed that students' mathematics learning outcomes had increased by 25%, namely from 60% to 85%. This shows that using concrete object media can improve learning outcomes on entertainment themes for class II students at SD N 187/I Teratai.

Keywords: *Concrete objects, Media, Mathematics, Learning*

Abstrak: Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada lingkungan belajar, guru, siswa dan prasarana merupakan faktor-faktor yang amat penting. Dalam pembelajarannya guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman serta model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Namun, masih banyak permasalahan pada pembelajaran Matematika tentunya membuat minat siswa untuk belajar menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri kemampuan Berhitung Pada Peserta Didik Kelas II SDN 187 Teratai. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kuantitatif dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 187 Teratai yang berjumlah 13 siswa dengan 5 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Sedangkan guru kelas II hanya 1 orang guru. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan instrumen tes dan

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

non tes. Non tes terdiri atas observasi, dokumentasi, serta wawancara terhadap guru yang mengajar di kelas II SDN 187 Teratai. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, deskripsi data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 25%,yaitu dari 60% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar tema hiburan pada siswa kelas II SD N 187/I Teratai.

Kata Kunci: Benda konkret, Media, Matematika, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan perkembangan suatu bangsa. Salah satu faktor utama peningkatan mutu dalam dunia pendidikan adalah peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang didalamnya terdapat guru dan siswa yang memiliki perbedaan kemampuan, keterampilan,karakteristik serta kepribadian. Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada lingkungan belajar, guru, siswa dan prasarana merupakan faktor-faktor yang amat penting. Pembelajaran di SD adalah proses dimana siswa menggali kemampuan dasar sejak dini. Sehingga peran guru SD tidak hanya sebagai contoh model dan teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pembimbing anak agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimiliki siswa. Dalam pembelajarannya guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman serta model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru juga harus memilih, mengkombinasikan, materi, metode, media dengan pengalaman belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. (Wahyuningsih, Syawaluddin, & Dahlan, 2021). Dalam jurnal yang ditulis oleh (Riyanti 2021) pendapat dari Taurina pada tahun 2015 mengatakan bahwa *"Learning outcomes are described as written statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to do at the end of a period of learning",* yang berarti hasil belajar merupakan pernyataan tentang apa yang diharapkan dapat diketahui siswa pada akhir pembelajaran

Media pembelajan dalam dunia pendidikan adalah hal yang mutlak harus digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keengganan penggunaan media sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Para guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggapnya lebih simpel dan sederhana serta mudah dilakukan, tanpa persiapan dapat langsung mengajar di kelas menyampaikan materi pembelajaran. Media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya,

karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Mutoharoh (2018) menjelaskan media konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual. Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja,sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak.Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak. (1) Bersikap secara intuitif ± umur 4 tahun (2) Beroperasi secara konkrit ± umur 7 tahun. (3) beroperasi secara formal ± umur 11 tahun.

Materi dasar dalam berhitung yang merupakan bagian dari pelajaran matematika merupakan alat yang penting bagi seorang siswa untuk menguasai pelajaran lain, misalnya IPS, bahasa Indonesia dan IPA, disamping juga merupakan kesiapan untuk menghadapi materi- materi pelajaran matematika pada tingkatan kelas dan jenjang sekolah berikutnya. Matematika mempunyai peranan yang cukup besar dalam memberikan berbagai kemampuan kepada siswa untuk keperluan penataan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Agustina, 2020). Matematika selalu digunakan diberbagai aktifitas, diberbagai tempat seperti di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu pelajaran Matematika penting bagi siswa untuk bekal menjalani kehidupan mereka sehari-hari.

Dengan pendidikan yang telah dijalani seseorang, maka diharapkan seseorang tersebut mampu menghadapi dan menyelesaikan setiap masalah yang ada, baik dalam kehidupan bermasyarakat, di sekolah, maupun di lingkungan pekerjaan (Al Afgoni, Alghadari, & Vioreza, 2020). Guru atau pendidik memegang peranan penting dalam terwujudnya

pendidikan nasional karena keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pedagogik (Utami & Vioreza, 2020; Utami et al., 2018). Guru harus menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mengoptimalkan semua kompetensi yang dimiliki, agar membuat anak-anak tetap terus semangat belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Matematika diberikan dengan tujuan untuk membekali siswa agar dapat berpikir logis, kritis, analistik, sistematis, cermat, serta dapat mempergunakan pola pikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat begitu pentingnya Matematika, maka proses pembelajaran Matematika di sekolah hendaknya disampaikan secara bermakna serta harus mampu menunjukan manfaat Matematika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan

Masih banyak permasalahan pada pembelajaran Matematika tentunya membuat minat siswa untuk belajar menjadi rendah (Friantini & Winata, 2019). Dalam meningkatkan minat belajar Matematika tentu dalam penggunaan media sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media konrket memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, penggunaan media konkret sebagai alat bantu maupun pendukung dapat dengan mudah dipahami siswa karena media konkret dapat dimanfaatkan siswa dengan mengotak-atik benda secara langsung (Destrinelli, Hayati, & Sawinty, 2018). Dalam jurnal yang ditulis oleh Laksana (2019:130-131) salah satu kunci dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika dalam tingkat sekolah dasar (SD) adalah keberadaan sumber belajar matematika yang variatif dan inovatif. Merujuk dari pendaat tersebut matematika SD dalam pengembangan kreativitas dan kompetensi siswa hendaknya pendidik menyajikan pembelajaran yang efisien dan efektif sesuai dengan pola pikir siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa benda konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Masih banyak siswa yang kurang memahami kemampuan membilang banyak benda, padahal kemampuan membilang banyak benda merupakan materi dasar yang harus dikuasai pada siswa mulai sejak dini karena dengan hal itu dapat membantu untuk memahami materi-materi yang berhubungan dengan menentukan bilangan dan pembelajaran matematika, baik kelas 2 maupun dikelas yang selanjutnya. Sebagaimana penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media konkret memberikan dampak positif pada proses belajar Matematika. Penelitian Shoimah (2020) dengan menggunakan media konkret, siswa banyak mendapatkan bantuan dalam proses visualisasi konsep abstrak materi Matematika.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk menelusuri kemampuan Berhitung Pada Peserta Didik Kelas II SDN 187 Teratai. Dari hasil observasi ini diharapkan minimal akan dapat menjadi bahan informasi bagi guru, kepala sekolah/pengawas, siswa maupun bagi pengambil kebijakan, baik di tingat kecamatan maupun di tingkat kabupaten dalam upaya peningkatan proses dan hasil pembelajaran berhitung (matematika) di Sekolah Dasar.

Adapun langkah-langkah penggunaan media konkret dalam penelitian ini yaitu: (1) menetapkan tujuan secara jelas; (2) memilih alat atau media konkret disekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (3) menyusun perencanaan pembelajaran; (4) melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa; (5) siswa mengamati bentuk benda nyata; (6) guru memberikan kesempatan bertanya; (7) melakukan pembahasan hasil pengamatan bersama; (8) melakukan kegiatan tindak lanjut; dan (9) melakukan evaluasi. (Wijaya, Vioreza, & Marpaung, 2021)

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kuantitatif menurut jurnal yang ditulis oleh (Rahmayani 2019) mengungkapkan bahwa penelitian kuantitatif menggunakan data statistik yang berupa angka sebagai alat untuk menentukan jawaban terhadap persoalan, sehingga hasil penelitian tersusun secara sistematis dan pasti. Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan pembelajaran materi penyebutan bilangan, perbedaan bilangan, dan pengurutan bilangan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Tahapan perencanaan yang dilakukan yaitu menganalisis kurikulum yang mencakup kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan timelinetarget pengambilan data, sehingga ditentukan pokok bahasan tema 7 dengan subtema Benda Hidup dan Benda Tak Hidup di Sekitarku, menyusun perangkat perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), dan lembar tes hasil belajar (THB), dan instrumen lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret, serta menunjuk seorang validator untuk

memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret. Pada tahap ini peneliti juga menentukan dua orang pengamat dari rekan sejawat sekaligus melakukan penyamaan persepsi, khususnya terkait teknis di lapangan.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret. Pelaksanaan tindakan ini berlangsung sekurang-kurangnya minimal dua siklus sampai tujuan penelitian mencapai/melebihi indikator keberhasilan.

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Tahap ini dilakukan oleh pengamat dengan mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkret.

Tahap refleksi yaitu dilakukan berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media benda konkretdan data hasil belajar siswa. Apabila terdapat tindakan-tindakan pembelajaran yang dianggap kurang sesuai/relevan dan perlu diperbaiki, maka hal tersebut dijadikan dasar dalam pelaksanaan perbaikan tindakan untuk siklus II. Selain itu juga dilihat data pencapaian hasil belajar siswa apakah ada peningkatan jika dibandingkan dari hasil temuan awal. Begitu berulang seterusnya sampai tujuan penelitian mencapai/melebihi indikator keberhasilan.

Sasaran / Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 187 Teratai yang berjumlah 13 siswa dengan 5 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Sedangkan guru kelas II hanya 1 orang guru. Peneliti memilih kelas II karena penguasaan materi berhitung masih kurang. Oleh karena itu, siswa perlu menguasai materi tersebut dengan baik agar hasil belajarnya meningkat atau memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Penelitian ini bertempat di kelas II SDN 187 Teratai. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena di sekolah tempat peneliti mengajar ini, guru belum memanfaatkan media dan model pembelajaran sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar di kelas II sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Prosedur penelitian

Data yang akan diperoleh yaitu kemampuan berhitung peserta didik kelas II SDN 187 Teratai dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret.Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan sebagai berikut: 1) Menggunakan media konkret pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen 2) Melakukan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan media gambar. 3) Memberikan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan instrument tes dan non tes .Non tes terdiri atas observasi, dokumentasi, serta wawancara terhadap guru yang mengajar di kelas II SDN 187 Teratai. Instrument tes diperoleh dengan melakukan tes pada siswa dengan pembelajaran materi penyebutan bilangan, perbedaan bilangan, dan pengurutan bilangan

Data diperoleh dalam penelitian ini adalah: (1) data penelitian terhadap hasil pembelajaran matematika, (2) Dari hasil catatan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, (3) dari hasil belajar siswa melalui tes yang dilakukan selama proses pembelajaran pembagian.

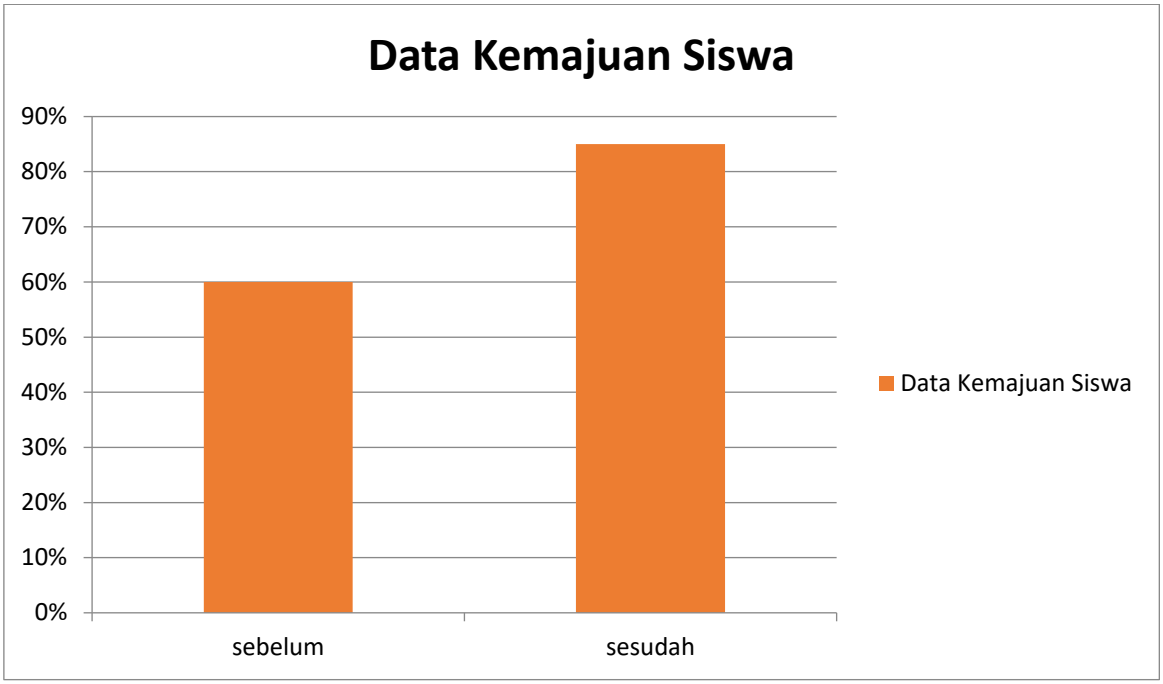
Teknik analisis data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, deskripsi data, dan verifikasi data. Pada tahap reduksi data, peneliti mengurutkan kelengkapan semua data yang dikumpulkan dari hasil observasi dan angket. Setelah itu, data diklasifikasikan berdasarkan fokus penelitian. Dalam verifikasi data, peneliti menginterprestasikan temuan dan membandingkan hasil dengan teori yang ada dan penelitian sebelumnya yang relevan. Data divalidasi dengan menggunakan teknik triangulasi seperti yang disarankan oleh Octaviani & Sutriani (2019).

HASIL

Berdasarkan hasil yang diperoleh di lapangan melalui lembar observasi dan wawancara peneliti mendapatkan data bahwa penggunaan media pembelajaran konkret pada pembelajaran matematika sangat berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, seperti pada materi menyebutkan hasil pengurangan dan penambahan pada pembelajaran matematika. Dimana sekitar 60% peserta didik masih kebingungan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan tanpa menggunakan media

pembelajaran konkret, tetapi ketika peneliti menggunakan media konkret seperti buku, pensil, topi, penggaris dan lain sebagainya yang bersifat konkret atau nyata sekitar 85% siswa mengerti.



PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu pengetahuan dari pengajar yaitu guru kepada siswa baik di dalam lingkungan Pendidikan formal maupun non formal (Latifah & Hamdan, 2019, hal. 2). Kegiatan proses belajar mengajar adalah suatu proses dimana peserta didik melakukan kegiatan untuk mencari tahu sesuatu hal yang belum diketahui, namun seiring dengan hal tersebut terkadang peserta didik kadangkala merasa bosan dan tidak fokus dalam belajar terlebih saat pembelajaran matematika yang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika dapat dipandang sebagai suatu cabang ilmu yang menekankan pada kreativitas. Untuk mengembangkan daya kreativitas diperlukan beberapa aspek pemikiran, diantaranya adalah penalaran (Sukirman, 2020).

Media pembelajan dalam dunia pendidikan adalah hal yang mutlak harus digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keengganan penggunaan media sekarang ini banyak dirasakan oleh para guru dengan alasan ribet dan merepotkan. Para guru umumnya menggunakan metode ceramah yang dianggapnya lebih simpel dan sederhana serta mudah

dilakukan, tanpa persiapan dapat langsung mengajar di kelas menyampaikan materi pembelajaran. Media konkret merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya.

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan sebagai berikut: 1) Menggunakan media konkret pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen 2) Melakukan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan media gambar. 3) Memberikan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jadi kami mengumpulkan data penelitian terhadap hasil pembelajaran matematika siswa mengalami kenaikan persentase pemahaman yang signifikan dimana sekitar 60% peserta didik masih kebingungan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan tanpa menggunakan media pembelajaran konkret, tetapi ketika peneliti menggunakan media konkret seperti buku, pensil, topi, penggaris dan lain sebagainya yang bersifat konkret atau nyata sekitar 85% siswa mengerti.

Dari data di atas terlihat bahwa kemajuan belajar Matematika (berhitung) melalui media konkret mendapat respon yang positif. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada khususnya pembelajaran Matematika. Dengan adanya minat belajar Matematika akan memudahkan terlaksananya tujuan pembelajaran dan akan berpengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran Matematika siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Widyastuti & Widodo (2018) bahwa dengan adanya minat kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan seseorang akan lebih berkonsentrasi, tidak mudah bosan, dan mudah untuk mengingat dengan apa yang dipelajari.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif.

Dapat diketahui bahwa kurangnya pemahaman berhitung matematika untuk siswa kelas II SD N 187/I Teratai disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dimana terdapat perbedaan yang signifikan saat penggunaan media konkret. Menurut Mutoharoh (2018) menjelaskan media konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara

atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret adalah segala sesuatu yang berwujud yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan agar dapat membuat siswa paham akan mata pelajaran yang tidak disukai peserta didik menjadi mata pelajaran yang disukai dengan cara menggunakan media pembelajaran konkret saat proses pembelajaran dikarenakan peserta didik pada usia 7 sampai 12 tahun masih berada dalam tahap operasional konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, hasil belajar tema hiburan siswa, dan kendala-kendala yang muncul saat pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD N 187/I Teratai, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada tema hiburan materi penjumlahan di kelas II SD N 187/I Teratai dinyatakan baik sekali. Hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media benda konkret pada pelajaran matematika juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti pada perolehan ketuntasan hasil belajar matematika siswa yang mengalami peningkatan sebesar 25%,yaitu dari 60% menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar tema hiburan pada siswa kelas II SD N 187/I Teratai

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar matematika siswa, dan kendala yang muncul saat pembelajaran dengan memanfaatkan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar tema hiburan siswa di kelas II SD N 187/I Teratai, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: 1) Diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung, hendaknya guru selalu memperhatikan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam memanfaatkan media benda konkret sehingga dapat

meningkatkan aktivitas guru. Sebaiknya guru tetap memanfaatkan media benda konkret pada mata pelajaran matematika materi operasi bilangan di SD N N 187/I Teratai. 2) Guru sebaiknya memanfaatkan media benda konkret pada mata pelajaran matematika materi operasi bilangan dan pembagian karena dapat meningkatkan aktivitas siswa. 3) Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, guru bisa memanfaatkan media benda konkret pada proses pembelajaran untuk memudahkan dalam menyampaikan materi dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi, sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Al Afgoni, H., Alghadari, F., & Vioreza, N. (2020). Pencapaian kemampuan berpikir geometri tingkat rendah siswa: Analisis berdasarkan tipe pembelajaran kooperatif. RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 32-37

Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3(2), 313-333.

Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 4(1), 6-11.

Latifah, Nur; Hamsanah, Hamdan Siti. (2019). Micro Teaching. Yogyakarta: Samudra Biru

Mutoharoh, S. (2018). Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas II di MI Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2017/2018. [Skripsi, IAIN Purwokerto].

Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data. STAIN Sorong.

Rahmayani, April Lia. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)4(1):59. Doi: 10.26740/Jp.V4n1.P59-62.

Riyanti, Yanti; Wahyudi; Suhartono. 2021. "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan3(4):1309–17.

Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. MIDA:

Sukirman. 2020. Matematika. Buku Materi Pokok, Edisi 2 Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.

Utami, P. P., & Vioreza, N. (2020). Teacher Work Productivity in Senior High School. International Journal of Instruction, 14(1), 599–614. https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14136A

Vioreza, N. (2011). Hubungan komunikasi interpersonal dalam keluarga dan minat belajar dengan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Rambatan Kabupaten Tanah Datar. [Disertasi, Universitas Negeri Padang].

Wahyuningsih, N. T., Syawaluddin, A., Dahlan, M. (2021) Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Pinisi Journal PGSD, 1(3), 809-820.

Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Se-Kecamatan Umbulharjo. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia, 873-881.

Wijaya, R., Vioreza, N., Marpaung J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. e-ISSN 2716-0157, 580-587. STKIP Kusuma Negara