

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KONKRET PADA SISWA KELAS I SD SARIREJO SEMARANG

Mayky Verra Angelia¹, Aries Tika Damayani², Harto Nuroso³
¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
¹angeliaverra258@gmail.com, ²damayaniariestika@gmail.com,
³hartonuroso@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of learning outcomes through the application of concrete object learning media in mathematics subjects of grade IV students. The type of research used in is Classroom Action Research (PTK). The subjects of the study were grade I students at SD Sarirejo Semarang for the 2023/2024 academic year as many as 20 students as recipients of action, while those who provided action were researchers and homeroom teachers of class I. The data collection methods used were observation, tests every cycle and documentation. This class action research is carried out in two cycles where each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The results stated that cognitive learning outcomes were seen from the first cycle of mathematics subjects from 20 students who completed 12 students and incomplete 8 students with a percentage of 60% did not meet the minimum limit of classical completeness, then in cycle II students who completed 17 out of 20 students and who.

Keywords: Media Concrete Objects, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran benda konkret pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan di adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas I di SD Sarirejo Semarang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 20 siswa sebagai penerima tindakan, sedangkan yang memberikan tindakan adalah peneliti dan wali kelas I. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes setiap siklus dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yang dimana tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar kognitif terlihat dari siklus I mata pelajaran matematika dari 20 siswa yang tuntas 12 siswa dan tidak tuntas 8 siswa dengan persentase 60% belum memenuhi batas minimal ketuntasan klasikal, selanjutnya pada siklus II siswa yang tuntas 17 dari 20 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 85% sudah memenuhi batas minimal ketuntasan. Bahwa pada hasil refleksi siklus II menunjukkan telah tercapai ketuntasan klasikal dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Kata Kunci: Media Benda Konkret, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Era globalisasi ini, sangat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun upaya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas ialah dengan pendidikan melalui proses pembelajaran. Menurut Daryanto & Muljo (2012: 30) menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi antara komponen-komponen dalam sistem pembelajaran. Didalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu utamanya adalah guru dan siswa. Guru ialah sebagai aktor yang mengatur jalanya proses pembelajaran dari membuka sampai menutup pembelajaran, selain itu guru juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan siswa sebagai subjek yang dapat menerima materi yang diajarkan guru. Hubungan timbal balik baik yang dilakukan guru dan siswa dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Kegiatan pembelajaran ialah sebuah kunci utama dalam proses pendidikan di sekolah, dengan guru sebagai peranan utama dalam

kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengelola kegiatan proses pembelajaran yang nantinya dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar mau belajar serta menjadikan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center learning dan bukan lagi berpusat pada siswa (teacher center learning). Mulyasa (2013: 42) berpendapat bahwa pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan siswa, agar mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Oleh karena itu, aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pembelajaran tersebut dapat menarik dan memberikan makna serta sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran matematika ialah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar dengan alasan untuk membekali

siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Wahyuningsih *et al.*, 2013). Dengan itu, matematika merupakan satu mata pelajaran yang penting diajarkan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar.

Mata pelajaran matematika juga diperlukan usaha sadar guru untuk membentuk watak, peradaban, dalam meningkatkan mutu kehidupan siswa serta membantu siswa dalam belajar matematika agar tercipta komunikasi matematika yang baik sehingga matematika itu lebih mudah dipelajari dan lebih menarik. Proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku agar terlaksana tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai adalah jika guru menerapkan proses pembelajaran secara efektif. Pembelajaran yang efektif ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Tingkat ketercapaian itu berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. Menurut Setyosari (2014) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif itu

tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran yang berkualitas karena kualitas hasil belajar itu tergantung pada efektivitas pembelajaran yang terjadi atau diterjadi di dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai ialah hasil belajar yang berkualitas dan hasil belajar yang telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru di kelas yang dituntut untuk mampu menyusun strategi mengajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Mengajar bukan hanya persoalan pengetahuan yang mumpuni, melainkan mengajar juga harus rela menjadi fasilitator yang baik untuk siswanya. Menjadi fasilitator tentu tak hanya bersikap inklusif terhadap perbedaan yang terdapat pada siswa, tapi secara lebih praktis guru juga mampu memfasilitasi proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan. Ini bisa dilakukan dengan menyajikan berbagai media pembelajaran, mampu memahami proses pengorganisasian media, dan merancang media dengan baik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk mempelajari materi yang diberikan

oleh guru, sehingga akan memudahkan siswa dalam memahaminya. Hal itu berkenaan dengan hasil belajar matematika siswa.

Konsep struktur matematika, seperti operasi penjumlahan dapat dipelajari dengan baik bila repressetasinya dimulai dengan benda-benda kongkrit (Siregar, 2018). Suatu prinsip yang bila diterapkan oleh guru untuk semua konsep yang diajarkan menyempurnakan penghayatan siswa terhadap konsep itu. Alat peraga sebagai benda kongkrit pada hakekatnya merupakan salah satu saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan maksud agar pesan tersebut dapat diserap dengan cepat sesuai dengan tujuannya. Alat peraga ini sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran atau alat peraga ialah alat bantu dalam mengajar, apabila dalam pelajaran matematika yang memiliki tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep yang lebih tinggi dibanding mata pelajaran lainnya, maka media pembelajaran harus di gunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 6 Februari 2023 di SD Sarirejo Semarang pada kelas I pada mata pelajaran matematika menyatakan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menyenangkan. Hal itu menjadikan hasil belajar siswa rendah pada ulangan harian. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa siswa cenderung kesulitan pada materi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan kurangnya kemampuan siswa kelas I dalam membedakan angka serta kurangnya kemampuan dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Dalam pembelajaran tersebut siswa kurang memahami materi yang diberikan guru dan secara klasikal hasil belajar siswa rendah atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu <75 . Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 6 siswa 30% yang mencapai KKM dan 14 siswa atau 70% yang tidak tuntas.

Sejalan dengan penelitian, Ningsih (2021) menyatakan bahwa kesulitan belajar mempunyai 3 aspek yang dinilai yaitu menjelaskan sifat-

sifat operasi hitung pada penjumlahan dan pengurangan, penyebab kesulitan belajar matematika, upaya mengatasi kesulitan belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi ditemukan masalah kesulitan siswa dalam memahami pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini juga didukung dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu, dimana dari hasil penelitian tersebut terdapat kesulitan belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar. Kesulitan belajar matematika ini disebabkan karena siswa kurang pemahaman pada materi yang sudah di sampaikan (Abdurrahman, 2012). Sejalan dengan penelitian Setiawan (2021) menyatakan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar bahwa konsep matematika yang abstrak sering kali membuat guru kesulitan dalam menjelaskan materi kepada siswa secara virtual.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika seperti yang telah dijabarkan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) guru

masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran; (2) kurang adanya kegiatan yang menuntut siswa untuk praktik secara langsung; (3) guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran; (4) siswa kurang focus dan cenderung asik sendiri ketika guru menjelaskan materi; (5) siswa kurang aktif dalam tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung; (6) siswa yang cenderung menunggu guru untuk diberikan contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri; dan (7) siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan terhadap materi yang dianggap kurang dimengerti.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam “Penerapan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Sarirejo Semarang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model kemmis dan Mc Targgart. Arikunto (2017:16) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu

percematan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas I di SD Sarirejo Semarang semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan pada pertengahan bulan 6 februari s.d 18 maret 2023. Subjek penelitian ini adalah guru kelas I dan siswa kelas I yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, tes setiap siklus, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, untuk memastikan bahwa dalam penerapan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Sarirejo Semarang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Penelitian siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan pada hari Senin dan Selasa tepatnya tanggal 10 dan 17 Februari 2023 dengan menerapkan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Pada tahap siklus I peneliti akan membahas

mengenai data dari nilai soal tes evaluasi yang diperoleh selama tindakan siklus I. Pada tahap tes evaluasi siswa akan mengerjakan soal siklus I dengan 10 soal uraian yang terkait dengan materi yang telah diajarkan pada siklus I pertemuan I dan II. Tes evaluasi bukan dikerjakan kelompok melainkan individu dan tidak boleh mencontek temannya. Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Tes Evaluasi Siklus I
Sumber: Dokumentasi Siklus I
Pertemuan II (17 Februari 2023)

Berdasarkan gambar 1 dalam mengerjakan soal evaluasi pada siklus I terlihat bahwa siswa bersungguh – sungguh untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru, terlihat di gambar tersebut siswa tidak mencontek temannya, tetapi ada beberapa siswa yang masih melihat kanan kiri dan belum bisa fokus untuk mengerjakan sendiri dengan kemampuannya sendiri terlihat di

gambar 1 diatas, ada siswa yang masih melihat pekerjaan temannya. Adapun soal tes evaluasi siklus I yang telah dikerjakan oleh siswa kelas I SD Sarirejo Semarang dapat ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Tes Siklus I

No	Interval	Nilai Matematika	Kategori
1.	$92 < x \leq 100$	2	Sangat Baik
2.	$83 < x \leq 92$	3	Baik
3.	$75 < x \leq 83$	9	Cukup
4.	< 75	6	Perlu Bimbingan
Jumlah Siswa		20	
Jumlah Nilai		1538	
Rata – rata		76,6	
Tuntas		60%	
Tidak Tuntas		40%	

Sumber: Data Hasil Tes Siklus I kelas I SD Sarirejo Semarang (17 Februari 2023)

Berdasarkan tabel 1 diatas merupakan hasil tes siswa kelas I SD Sarirejo Semarang pada siklus I muatan matematika. Muatan matematika menunjukkan nilai tes evaluasi dari 20 siswa , 60% atau 12 siswa yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas 40% atau 8 siswa yang men dapatkan nilai dibawah KKM.

Siklus II

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan pada hari Senin dan Selasa tepatnya tanggal 10 s.d 17 Maret 2023 dengan menerapkan

media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Tahap evaluasi siswa akan mengerjakan soal evaluasi siklus II dengan 10 soal uraian yang terkait dengan materi yang telah di ajarkan pada siklus II peretemuan I dan II. Tes evaluasi bukan dikerjakan kelompok melainkan individu dan tidak boleh mencontek temannya. Gambar 2 sebagai berikut



Gambar 2 Tes Evaluasi Siklus II
Sumber: Dokumentasi Siklus II Pertemuan II (17 Maret 2023)

Berdasarkan gambar 2 siswa sangat bersungguh – sungguh untuk mengerjakan soal tes evaluasi yang diberikan guru, terlihat pada gambar diatas siswa mengerjakan sendiri dan tidak mencontek temanya. Sambil guru berjalan untuk memantau siswa mengerjakan soal tes evaluasi. Soal evaluasi siklus II kalau sudah selesai bisa dikumpulkan di depan meja guru. Soal evaluasi siklus II yang telah dikerjakan oleh siswa kelas I SD

Sarirejo Semarang dapat dipaparkan hasil tes evaluasi siklus II dalam bentuk tabel. Sebagai berikut tabel 2 tes evaluasi siklus I kelas I SD Sarirejo Semarang.

Tabel 2 Hasil Tes Siklus II

No	Interval	Nilai Matematika	Kategori
1.	$92 < x \leq 100$	4	Sangat Baik
2.	$83 < x \leq 92$	7	Baik
3.	$75 < x \leq 83$	6	Cukup
4.	3	3	Perlu Bimbingan
Jumlah Siswa		20	
Jumlah Nilai		1611	
Rata – rata		80,55	
Tuntas		85%	
Tidak Tuntas		15%	

Sumber: Data Hasil Tes Siklus II kelas I SD Sarirejo Semarang (17 Maret 2023)

Berdasarkan tabel 2 diatas merupakan hasil tes evaluasi siswa kelas I SD Sarirejo Semarang pada siklus II muatan matematika. Muatan matematika menunjukkan nilai tes evaluasi dari 20 siswa , 85% atau 17 siswa yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas 15% atau 3 siswa yang men dapatkan nilai dibawah KKM. Penelitian tindakan kelas ini pada siklus II, observasinya yaitu penerapan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Sarirejo Semarang.

Penelitian tindakan kelas pada hasil perbandingan setiap siklus I dan II yang telah dilaksanakan mulai bulan februari s.d maret 2023 pada siswa kelas I di SD Sarirejo Semarang dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sholehah, 2018). Saat ini siswa menganggap mata pelajaran ialah hal yang sulit untuk dipelajari. Sejalan dengan penelitian Auliya (2016) menyatakan bahwa matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan. Dengan itu, dengan penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran pada

mata pelajaran dapat mengatasi kesulitan siswa.

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama 2 JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Media benda konkret atau alat peraga 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. Dengan itu, media benda konkret atau alat peraga dapat memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajar dan dapat menambah daya tarik juga minat anak untuk belajar penjumlahan dan pengurangan. Tes evaluasi diberikan kepada siswa pada akhir setiap siklusnya dengan menggunakan media benda kongkrit berupa sedotan dalam materi penjumlahan dan pengurangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian Ramiati et al. (2022) menyatakan bahwa media benda

konkret yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan adalah sedotan plastik. Keunggulan media konkret sedotan plastik ini diantaranya: 1) Tahan lama, karena terbuat dari bahan plastik sehingga tidak mudah rusak. 2) Murah, karena memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar sekolah. dan 3) Mudah digunakan, karena sedotan plastik kecil dan ringan. Selain itu, Helmah (2022) menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas IIA MIN 8 Hulu Sungai Utara pada materi bangun ruang menggunakan media sedotan limun mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil tes atau ulangan siklus pertama yang mencapai nilai KKM hanya 66,67% , maka disiklus kedua meningkat menjadi 100 % mencapai KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) keaktifan siswa meningkat dari 51, 67% siklus I berubah menjadi 85,71 % pada siklus II. Demikian juga aktifitas guru meningkat yang semua 67,19 % menjadi 93,00% pada siklus II.

Media benda konkret yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan adalah sedotan plastik. Keunggulan media konkret sedotan plastik ini diantaranya: 1) Tahan lama, karena

terbuat dari bahan plastik sehingga tidak mudah rusak. 2) Murah, karena memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar sekolah. dan 3) Mudah digunakan, karena sedotan plastik kecil dan ringan (Ramiati et al., 2022). Dengan itu, keunggulan dalam media benda konkret ialah dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran yang dijelaskan sehingga persepsi menjadi sama terhadap suatu masalah, hal ini menjadikan siswa dalam pembelajaran di kelas aktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas I SDN Sarirejo Semarang dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dari soal tes setiap siklus I dan II. Hasil belajar matematika ialah gambaran penguasaan siswa terhadap materi dalam memecahkan masalah matematika. Hasil belajar matematika dapat diartikan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa dalam memecahkan masalah-masalah berkaitan dengan konsep matematika dan diperoleh dari hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal itu sejalan dengan penelitian Hamid (2013) menyatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil yang dapat diukur dari suatu

usaha untuk mengetahui sejauh mana kesuksesan belajar siswa dalam menguasai kompetensi-kompetensi dasar Matematika. Hasil belajar matematika dengan menggunakan media benda konkret diukur dengan hasil tes evaluasi disetiap siklus I dan II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel dibawah ini.

Tabel 1 Progres Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

No	Interval	Frekuensi	
		Siklus I	Siklus II
Matematika			
1.	$92 < x \leq 100$	2	4
2.	$83 < x \leq 92$	3	7
3.	$75 < x \leq 83$	9	6
4.	< 75	6	3
Jumlah Siswa		20	20
Jumlah Nilai		1538	1611
Rata-rata		76,6	80,55
Kriteria		Cukup	Baik
Tuntas		60%	85%
Tidak Tuntas		40%	15%

Sumber: Penelitian 6 Februari s.d 18 Maret 2023

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjuk rekapitulasi hasil belajar siswa aspek pengetahuan mata pelajaran matematika yang menunjukkan adanya peningkatan dalam materi penjumlahan dan pengurangan, dari siklus I pada mata pelajaran matematika dari 20 siswa yang tuntas 12 siswa dan tidak tuntas 8 siswa dengan persentase 60% belum memenuhi batas minimal

ketuntasan klasikal, selanjutnya pada siklus II siswa yang tuntas 17 dari 20 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 85% sudah memenuhi batas minimal ketuntasan. Bahwa pada hasil refleksi siklus II menunjukkan telah tercapai ketuntasan klasikal dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Sejalan dengan penelitian, Sunipah (2019) menyatakan bahwa selama dua siklus dengan media pembelajaran sedotan, diperoleh kesimpulan sebagai yaitu (1) Dengan menggunakan media sedotan plastik dapat meningkatkan motivasi belajar matematika tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai 20 pada siswa kelas I SD 1 Jurang Gebog Tahun Pelajaran 2018/2019. Dari yang semula 55 % meningkat menjadi 89 %. (2) Dengan menggunakan media sedotan plastik dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai 20 pada siswa kelas I SD 1 Jurang Gebog Tahun Pelajaran 2018/2019.. Dari yang semula hanya 44 % meningkat menjadi 89 %. Dengan demikian penggunaan media sedotan plastik sangat efektif dalam meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa. Sedangkan, menurut Sidabutar (2021) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas peserta didik setelah menggunakan media sedotan mengalami peningkatan pada siklus I diperoleh jumlah skor 45,5 dan siklus II jumlah skor 60 dengan kategori baik, (2) ada peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media konkret sedotan yang menunjukkan dari hasil awal 28,575, pada siklus I 64,280 dan siklus II 100%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka sebagai seorang guru dalam menerapkan media konkret hendaknya dapat mengetahui karakteristik siswa dan pemilihan media harus disesuaikan dengan materi ketika diajarkan. Sebagai seorang guru juga harus selalu fokus bahwa dalam tujuan penggunaan media pembelajaran salah satunya ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media konkret berupa sedotan untuk mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kognitif saja. Dengan itu, semakin baik media konkret yang digunakan kepada siswa maka akan meningkat pula hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan

media konkret sedotan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas I di SDN Sarirejo Semarang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret sedotan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SDN Sarirejo Semarang. Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat dari siklus I mata pelajaran matematika dari 20 siswa yang tuntas 12 siswa dan tidak tuntas 8 siswa dengan persentase 60% belum memenuhi batas minimal ketuntasan klasikal, selanjutnya pada siklus II siswa yang tuntas 17 dari 20 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 85% sudah memenuhi batas minimal ketuntasan. Bahwa pada hasil refleksi siklus II menunjukkan telah tercapai ketuntasan klasikal dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12–22. doi: <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>.
- Daryanto & Mulyo, R. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamid. (2013). Peningkata Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas I NKN A SMK Negeri 3 Palopo. *Jurnal Al-Khmwarizmi*, II (1), 103-118.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implentasi Pemikiran Kurikulum*. Bandung : Rosdakarya.
- Ningsih, S., Amaliyah, A., & Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Perkembangan Diri*, 2(1), 44-48.
- Rahmiati et al. (2022). Pengaruh Penerapan Media Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I MI

- An-Nidhom Kebunrejo Genteng. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 61-72.
- Ramiati, et al. (2022). Pengaruh Penerapan Media Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 61-72.
- Setiawan, W. (2021) Matematika Pada Sekolah Dasar Di Era Pandemi. Majamath: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 12-22.
- Setyosari, P.(2014).Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Sidabutar, M.N.A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Konkret pada SD Kartika 2 Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2022/2021. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 149-152.
- Siregar, N.F. (2018). Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(2), 74-84.
- Sunipah. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurnagan Bilangan Sampai 20 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Sedotan Plastik pada Siswa Kelas 1 SD 1 Juranf Gebog Kudus Tahun 2018/2019. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 1(3), 109-121.
- Wahyuningsih, et al.(2013). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Matematika*, 3 (2), 52-63.