

ARTICLE HISTORY

Received 24/08/2023

Accepted 04/10/2023

Published 09/10/2023

CORRESPONDING AUTHOR

Dina Syaflita

Dinasyaflita92@gmail.com

KEYWORDS:

Hasil belajar siswa, Media Benda Konkret, Pecahan, Pecahan Senilai.

How to cite: Wahyudi, D., Nugraha, A., Syaflita, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkret pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV SDN 2 Kersaratu. *Indonesian Journal of Integrated Science and Learning*, 1(1): 31-39.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA)

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Benda Konkret pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV SDN 2 Kersaratu

ABSTRAK

Results – Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN 2 Kersaratu dengan penggunaan media benda konkret. Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (a) perencanaan tindakan; (b) pelaksanaan tindakan; (c) pengamatan tindakan; dan (d) refleksi. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus perbaikan. Hasil dari penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media benda konkret. Pada siklus 1, hanya 2 siswa yang tuntas dengan persentase 28,57%. Pada siklus 2, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 4 siswa dengan persentase 57,14%. Pada siklus 3, sebanyak 6 siswa tuntas dengan persentase 85,72%. Penggunaan media benda konkret secara efektif sangat membantu siswa dalam memahami materi pecahan senilai dalam penelitian ini. Dengan demikian, disarankan kepada guru-guru kelas IV SDN 2 Kersaratu untuk menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran materi ini guna meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Results – This study aims to improve student learning outcomes on equivalent fraction material in class IV SDN 2 Kersaratu by using concrete objects as media. The subjects in this action research were fourth grade students consisting of 4 male students and 3 female students. Data collection techniques are carried out through four stages, namely: (a) action planning; (b) implementation of actions; (c) observing actions; and (d) reflection. The research was conducted in three improvement cycles. The results of this action research show that student learning outcomes increase after learning is carried out using concrete object media. In cycle 1, only 2 students passed with a percentage of 28.57%. In cycle 2, the number of students who passed increased to 4 students with a percentage of 57.14%. In cycle 3, as many as 6 students completed with a percentage of 85.72%. The use of concrete object media effectively really helps students in understanding fractional material worth in this study. Thus, it is suggested to fourth grade teachers at SDN 2 Kersaratu to use concrete object media in learning this material in order to improve student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan kepada semua siswa dalam kurikulum 2006 (BSNP 2006) untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan berkolaborasi dan berpikir logis, analitis, kreatif, dan kritis. Untuk berkembang dalam dunia yang dinamis, kompetitif, dan tidak dapat diprediksi, siswa akan belajar bagaimana mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi dalam kursus ini. Akibatnya, pembelajaran adalah usaha sengaja yang memanfaatkan keahlian guru untuk membantu siswa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014).

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang diwajibkan bagi peserta didik di sekolah dasar. Matematika menjadi elemen penting dalam pendidikan dasar di berbagai bidang pengajaran karena sesuai dengan kebutuhan kehidupan. Matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan argumentasi, serta memberikan kontribusi dalam memecahkan masalah sehari-hari (Rahmatia, dkk., 2017; Dewanti, 2011).

Dapat disimpulkan dari berbagai sudut pandang bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memainkan peran penting dalam mengajarkan semua siswa tentang komputasi dan pengolahan data. Agar dapat mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi untuk menghadapi keadaan yang selalu berubah, tidak dapat diprediksi, dan kompetitif, siswa harus memiliki kompetensi tersebut. Siswa dapat belajar memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide atau konsep melalui penggunaan simbol, tabel, diagram, dan media lainnya dengan belajar matematika (Mahmudi, 2006; Astuti & Leonard, 2015).

Siswa masih kesulitan untuk belajar matematika. Saat mengerjakan soal matematika, sebagian siswa mudah bosan dan pantang menyerah. Hal ini berdampak besar pada materi pecahan senilai yang akan dipelajari siswa kelas IV SDN 2 Kersaratu tahun pelajaran 2022/23. Hal ini dikarenakan pembelajarannya masih berbasis buku, belum ada alat peraga, dan materi pembelajaran belum dikaitkan dengan lingkungan sekitar. mendorong siswa untuk mempelajari materi pecahan melalui ceramah dan tanya jawab saja. Pada akhirnya, beberapa siswa masih kesulitan untuk memahami pecahan setara. Banyak siswa yang gagal memenuhi KKM. Hanya satu (1) dari tujuh (7) siswa yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Kemampuan Minimal (14,29 persen), sedangkan enam (6) siswa mendapat nilai di bawah KKM (85,71 persen).

Proses pembelajaran pada dasarnya sangat menuntut siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran, Sudjana (2010). Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika termasuk faktor internal dan faktor eksternal (Rusman, 2012). Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Agar motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat maka dari itu guru harus bisa lebih bijak dalam memilih media, model dan metode dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan media benda konkrit dapat sangat membantu motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dalam menentukan pecahan yang senilai. Media benda konkret, seperti manipulatif matematika berupa pecahan fisik, memungkinkan siswa untuk secara nyata melihat, meraba, dan memanipulasi pecahan, sehingga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Pemanfaatan benda konkret sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mengaitkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ninawati et al., 2022; Umardiyah, 2020). Menurut Wahono (2022), penggunaan media benda konkret melibatkan objek fisik yang sebenarnya dan memiliki peran penting dalam memberikan rangsangan kepada siswa dalam mempelajari berbagai konsep, terutama yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan khusus. Media konkret mampu memberikan makna yang nyata terhadap hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak melalui kata-kata atau hanya visual (Wahab, dkk, 2021).

Media dalam bentuk benda konkret dapat mengalihkan perhatian siswa dalam mengingat dan mampu memahami pembelajaran yang sedang berlangsung, Penggunaan media yang tersedia memiliki kemampuan untuk menjelaskan materi yang belum dipahami dengan lebih jelas, dan juga apa yang dipelajari dapat masuk dalam ingatan jangka panjang (Riyana, dkk. 2020). Pemanfaatan media benda konkret dalam pembelajaran akan efektif karena menciptakan komunikasi dua arah. Komunikasi antara guru dan siswa terjadi saat guru menjelaskan materi pelajaran dan menggunakan media benda konkret sebagai peragaan. Selain itu, terjadi pula komunikasi antara siswa-siswa, di mana mereka saling berinteraksi dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan pengertian satu sama lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa benda konkret itu mengacu pada benda yang nyata dan berfungsi sebagai media untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, dua jenis media konkret yang dipilih adalah tempe dan roti tawar. Pemilihan benda tersebut didasarkan pada pertimbangan guru karena benda-benda tersebut sering ditemui di rumah dan sekolah. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret, siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, merasakan, dan meraba alat peraga yang digunakan oleh guru. Penggunaan media ini diperuntukkan agar membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan nilai dan memberikan pengalaman yang lebih nyata. Akibatnya, penggunaan media objek tertentu diperkirakan akan membuat siswa kesulitan memahami konsep solusi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan: (1) untuk mempelajari dan mendeskripsikan bagaimana media konkret digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran tentang pecahan nilai di kelas IV, (2) untuk mempelajari, mendeskripsikan, dan menganalisis bagaimana media konkret digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dalam matematika, khususnya yang berkaitan dengan nilai pecahan materi. (3) Mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media benda beraturan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

METODOLOGI

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan cara merefleksikan diri, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja mereka sebagai guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wardhani & Kuswaya, 2014).

Dengan kata lain, tujuan PTK kelas adalah untuk membantu guru memecahkan masalah pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki metode pembelajaran di kelas. Dalam PTK, guru merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan mereka secara kolaboratif dan partisipatif untuk meningkatkan keterampilan mereka sebagai pendidik dan hasil belajar bagi siswa mereka. Penelitian tindakan kelas (PTK) harus dilakukan sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan. Prosedur ini akan sangat membantu guru yang akan melakukan penelitian tindakan di kelasnya.

Menurut Arikunto *dalam* Iskandar (2015) ada empat cara untuk melakukan siklus penelitian tindakan kelas: (1) perencanaan, (2) penegakan, (3) pengawasan, dan (4) refleksi. Untuk mencapai pretensi tersebut, tiga siklus penelitian tindakan digunakan dalam penelitian tindakan ini.

Data penelitian diambil dari buku referensi, sumber data dalam penelitian dapat dibagi menjadi dua, pembagian data primer dan data sekunder. Data primer, merupakan data yang diperoleh dari cara pengumpulan data oleh peneliti. Sedangkan data sekunder adalah data dari sumber atau buku yang mendukung eksplorasi tersebut. Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan dari studi pustaka dan penelitian penulis sendiri, serta dari internet dan buku-buku pendukung seperti jurnal. Menurut Arikunto (2010) dokumen grafis seperti foto, catatan, tabel, dan SMS dapat menyediakan data sekunder ini.

Dalam penelitian ini, tes konstruktif, mengamati sistem diskusi literasi, mengamati kondisi siswa dan guru sekolah, dan mengumpulkan data yang diminta adalah semua metode. Untuk memperkirakan efektivitas sistem literasi, diperlukan analisis data. Dalam penelitian ini digunakan model analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data atau data berdasarkan data yang diperoleh. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai capaian literasi yang dicapai sarjana dan mendapatkan respon siswa terhadap pembiasaan belajar dan pembiasaan siswa selama proses literasi.

Untuk menilai posisi keberhasilan atau proporsi keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran dan literasi pada setiap siklus dilakukan evaluasi dengan menggunakan tes pada setiap akhir penugasan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan statistik yang cukup sederhana, sebagai berikut :

a. Evaluasi tes formatif

Eksperimen menjumlahkan skor yang dicapai oleh para sarjana pada tes formatif, juga skor dibagi dengan jumlah sarjana di kelas. Dengan cara ini, tes formatif rata-rata diperoleh sebagai indeks keberhasilan murid, dilihat dari :

b. Ketuntasan Pembelajaran

Rata-rata Nilai Siswa

$$\text{Rata } (\bar{x}) = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah Nilai Siswa

$\sum n$ = Jumlah Siswa

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) digunakan dalam pembahasan penguasaan belajar siswa. Jika seorang siswa memiliki nilai mata pelajaran matematika yang memenuhi KKM 75, maka siswa tersebut dikatakan telah menyelesaikan studinya. Jika kelas mencapai minimal 75% dari

KKM, pembelajaran telah tuntas. Rumus di bawah ini digunakan untuk menentukan persentase ketuntasan belajar: Hasil ketuntasan kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang terbagi menjadi dua kategori yaitu ketuntasan dan tidak tuntas sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar

Kriteria ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

(Depdiknas, 2008)

Prosedur pengkodean digunakan untuk mengatur dan mengevaluasi data kualitatif. Tabel kriteria penilaian kualitatif yang terbagi dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan kurang baik digunakan untuk membandingkan hasil perhitungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pada Siklus 1, peneliti dan rekan melakukan perencanaan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pecahan sebanding menggunakan alat bantu visual dalam pembelajaran matematika. Kami menganalisis apa saja kompetensi pada kurikulum ini yang akan diajarkan kepada para siswa. Selanjutnya, kami menulis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat instrumen siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan menyusun metode evaluasi pembelajaran siswa.

Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan beberapa tindakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok kecil untuk mempersiapkan mereka dalam proses belajar. LKS dibagikan kepada setiap siswa, dan mereka melaksanakan diskusi kelompok tentang materi yang diberikan. Guru juga membimbing siswa dalam mencari kesetaraan berat benda dan mengamati kreativitas siswa. Evaluasi dilakukan terhadap hasil belajar siswa.

Pada tahap pengamatan atau observasi, guru menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengamati dan mengevaluasi pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi dinilai secara menyeluruh, dan guru mengawasi bagaimana siswa belajar. Dalam kolaborasi dengan teman sejawat, data yang objektif diperoleh melalui penggunaan format lembar kerja untuk siswa dan evaluasi tindakan.

Setelah tahap observasi, dilakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Tindakan korektif yang dilakukan pada siklus pertama belum menghasilkan hasil yang memuaskan, karena enam dari tujuh siswa masih memperoleh nilai di bawah 75. Oleh karena itu, peneliti dan rekan sepakat untuk melanjutkan ke siklus kedua. Sebelum melanjutkan, peneliti melakukan tes akhir untuk mengukur efektivitas teknik demonstrasi berbasis media dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan.

Berdasarkan temuan dari pengamatan dan percakapan dengan rekan kerja, beberapa temuan diperoleh. Terjadi perubahan dalam nilai siswa setelah tindakan dilakukan, namun diantaranya masih saja terdapat siswa yang tetap memperoleh nilai di bawah 75. Guru belum mampu memberikan perhatian yang menyeluruh kepada semua

siswa, dan siswa belum banyak dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelemahan-kelemahan ini akan diperbaiki pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Siklus 2

Siklus kedua dalam perbaikan pembelajaran menggunakan media benda konkret menghasilkan progres yang positif. Pada tahap perencanaan, rencana perbaikan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan perbaikan pembelajaran. Fokus utama pada siklus kedua adalah meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar sebagai respons terhadap kelemahan yang teridentifikasi pada siklus pertama.

Dalam pelaksanaan siklus kedua, dilakukan revisi terhadap pendekatan yang digunakan pada siklus sebelumnya. Setelah berdiskusi dengan teman sejawat, diputuskan bahwa penggunaan alat peraga berupa gambar akan diperlukan. Guru (peneliti) menyampaikan sebuah materi pembelajarannya dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. kelompok-kelompok kecil dibentuk dari beberapa siswa, di mana mereka melakukan diskusi mengenai materi yang telah dijelaskan. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Guru memantau aktivitas belajar siswa dan melaksanakan evaluasi terhadap hasil belajar mereka.

Pada tahap pengamatan, pengamat atau rekan sejawat, dalam hal ini Ibu Noneng Nurhaesah, S.Pd., mengamati aktivitas yang siswa lakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan formulir yang sudah disiapkan sebelumnya. Hasil tes juga dikumpulkan dari siswa sebagai salah satu sumber data evaluasi.

Berdasarkan berbagai data yang dikumpulkan, termasuk hasil pengamatan pembelajaran dan nilai tes formatif, disimpulkan bahwa perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut dalam pembelajaran pada siklus kedua karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai kompetensi yang diharapkan. Setelah berdiskusi dengan teman sejawat dan supervisor, diputuskan untuk melanjutkan perbaikan pembelajaran karena masih ada siswa yang belum mencapai hasil yang diinginkan.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa menunjukkan peningkatan, di mana 4 dari 7 siswa dengan persentase 57,14% memperoleh nilai di atas 75, sementara 3 siswa dengan persentase 42,86% memperoleh nilai di bawah 75. Sebagian siswa juga telah menguasai materi pelajaran yang diberikan. Selain itu, kinerja guru dalam mengelola kelas juga mengalami perbaikan yang signifikan, terbukti dari kemampuan siswa dalam fokus pada pembelajaran. Dalam siklus ketiga, akan dilakukan perbaikan lanjutan untuk mengatasi kekurangan yang masih ada pada siklus kedua.

Siklus 3

Pada Siklus kedua menggunakan media benda konkret berupa benda nyata, seperti roti tawar yang dibagi-bagi menjadi bentuk berbeda namun dengan nilai yang sama, menghasilkan perbaikan yang signifikan. Pada tahap perencanaan siklus ketiga, dilakukan revisi terhadap siklus sebelumnya berdasarkan diskusi dengan teman sejawat. Selain penggunaan alat peraga dalam bentuk gambar, juga diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk memudahkan pemahaman siswa. Tujuan utama adalah memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi pada siklus kedua.

Dalam pelaksanaan siklus ketiga, guru (peneliti) menyampaikan materi pelajaran dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Guru menjelaskan apa yang harus dipelajari dan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Penjelasan awal tentang materi yang akan dipelajari diberikan, dan benda konkret berupa roti tawar dan pisau digunakan agar siswa dapat mempraktikkan pecahan senilai secara langsung. Perwakilan dari setiap kelompok dipanggil untuk mencari pecahan yang senilai dengan menggunakan alat yang telah disediakan. Rangkuman dilakukan sebagai simpulan.

Dalam proses pembelajaran, guru mendorong keterlibatan aktif siswa, memperhatikan pengalaman siswa, mengajak siswa berpikir kritis, dan menggunakan benda konkret sebagai media pembelajaran. Evaluasi dilakukan terhadap hasil belajar siswa. Pada tahap pengamatan, guru mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan kerjasama siswa dalam diskusi kelompok. Pengamatan ini dilakukan bersama teman sejawat sebagai evaluasi dan refleksi. Setelah melalui siklus ketiga, peneliti dan rekan sejawat melakukan refleksi terhadap pelaksanaan dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan senilai di Sekolah Dasar. Sebagai pengamat, peneliti juga melakukan ujian akhir setelah kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini terlihat dari persentase siswa yang mengalami sebuah peningkatan nilai dari 28,57% pada perbaikan siklus I meningkat cukup signifikan pada siklus II menjadi 57,14%. Kendala dalam proses belajar beberapa siswa menjadi faktor penyebab rendahnya penguasaan materi.

Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus ketiga dengan penggunaan media benda konkret. Siswa kelas IV memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,28. Kerja kelompok di kelas IV SD Negeri 2 Kersaratu menunjukkan kemampuan komunikasi siswa yang sangat baik, dan kegiatan diskusi serta pertanyaan dan jawaban berjalan lancar. Guru juga memiliki kontrol yang lebih baik terhadap kelas, dan jumlah aktivitas di kelas meningkat. Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam menguasai topik telah melebihi target yang ditetapkan.

Kesimpulan dari penilaian siswa pada siklus ketiga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang pecahan senilai di Sekolah Dasar. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan pembelajaran telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Evaluasi hasil belajar matematika siswa melalui penggunaan media benda konkret di SDN Kersaratu 2 pada setiap siklusnya menghasilkan hasil sebagai berikut:

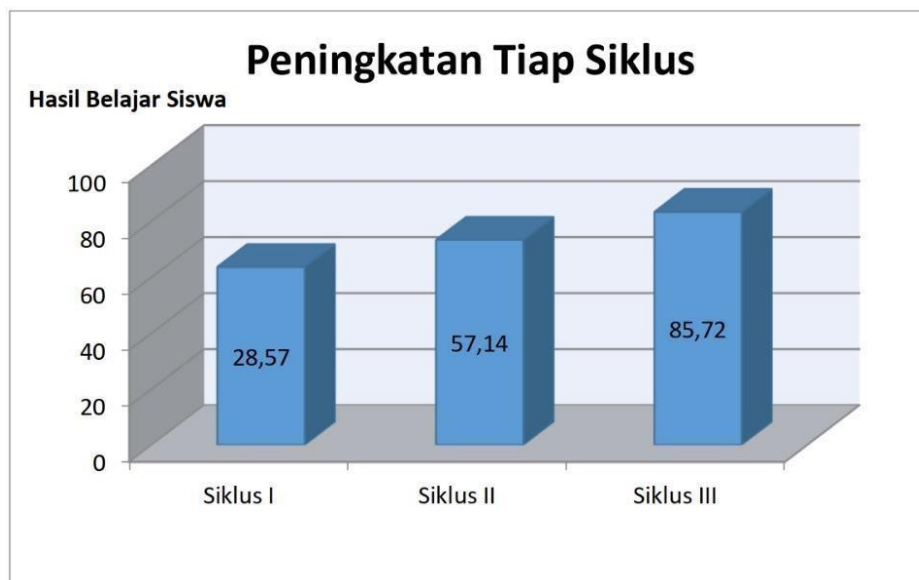
Dua siswa pada siklus I menunjukkan penguasaan topik yang kuat dan mencapai nilai di atas standar ketuntasan minimal (KKM), atau 28,57%. Lima siswa masih berada di luar KKM saat itu. Empat siswa pada siklus 2 menunjukkan penguasaan materi yang kuat dan mencapai nilai lebih tinggi dari KKM, yaitu 57,14%. Namun, tiga anak masih berada di luar KKM. Ini menunjukkan peningkatan penting setelah penggunaan produk media nyata untuk pembelajaran.

Ada 6 siswa pada siklus III telah mencapai tingkat kemahiran sebesar 85,72%, sedangkan hanya satu orang yang belum menyelesaikan mata kuliah. Pembelajaran normal menghasilkan nilai rata-rata 53, sedangkan siklus I, II, dan III menghasilkan nilai rata-rata

masing-masing 65, 71,43, dan 83,28. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada kinerja siswa antara siklus I dan III. Selain itu, selain karakteristik kognitif, komponen emosi dan psikomotorik juga menunjukkan peningkatan. Hal ini terjadi akibat model pembelajaran metode penemuan yang aktif, imajinatif, kreatif, dan menyenangkan yang memanfaatkan materi media yang sebenarnya. Banyaknya siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75 dalam proses belajar matematika di kelas IV hal ini ditampilkan pada grafik ketuntasan belajar di bawah ini.

Peningkatan Nilai di Setiap Siklus

Bersamaan dengan peningkatan nilai siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III, Hasilnya, penelitian yang peneliti lakukan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi pecahan senilai di SD Negeri 2 Kersaratu.



Gambar 1. Rata-rata Hasil Belajar pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Sesuai dengan Gambar. 1, hasil belajar siswa dengan menggunakan media kongkret pada siklus 1, hanya 2 siswa yang tuntas dengan persentase 28,57%. Pada siklus 2, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 4 siswa dengan persentase 57,14%. Pada siklus 3, sebanyak 6 siswa tuntas dengan persentase 85,72%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media kongkret dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media benda konkret. Pada siklus 1, hanya 2 siswa yang tuntas dengan persentase 28,57%. Pada siklus 2, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 4 siswa dengan persentase 57,14%. Pada siklus 3, sebanyak 6 siswa tuntas dengan persentase 85,72%. Penggunaan media benda konkret secara efektif sangat membantu siswa dalam memahami materi pecahan senilai dalam penelitian ini. Dengan demikian, disarankan kepada guru-guru kelas IV SDN 2 Kersaratu untuk menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran materi ini guna meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran kemampuan komunikasi matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penyusunan Usulan dan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Depdiknas: Dirjen Dikti.
- Dewanti, S. S. (2011). Mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Matematika sebagai calon pendidik karakter bangsa melalui pemecahan masalah. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Igak, W., Kuswaya, W. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Iskandar, D. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Mahmudi, A. (2006). Pengembangan kemampuan komunikasi matematika siswa melalui pembelajaran matematika. *Yogyakarta: UNY*.
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmianti, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>.
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Rusman (2012). *Model - Model Pembelajaran*. Depok PT Raja Grafindo Persada.
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1623-1629.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru: Bandung.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahono, I. Y., & Vinayastri, A. (2022). Perkembangan Anak: Mendukung Implementasi MBKM. *Sumatra Barat: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim*, 157.