

Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mandingin

Norhanipah *

SD Negeri 1 Mandingin Kecamatan Barabai Hulu Sungai Tengah Kalimantan Selatan

Histori artikel:

Pengiriman Januari 2021

Revisi Februari 2021

Diterima Maret 2021

*Email korespondensi:

norhanipah@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana di kelas IV SD Negeri 1 Mandingin jarang menggunakan media benda konkret. Penggunaan media yang sudah tersedia di sekolah juga dirasa masih kurang. Akibatnya siswa menjadi kurang bergairah dan malas belajar sehingga mengalami kesulitan belajar matematika. Untuk itu dilakukan penelitian tindakan dengan menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana. Penelitian bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018 dengan subjek sebanyak 13 orang siswa. Penelitian berlangsung 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes/evaluasi dianalisis dengan teknik ketuntasan belajar. Adapun data aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran diperoleh melalui pengamatan dianalisis melalui teknik persentase (%) dengan meninterpretasikan pada kategori penilaian. Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan, bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dari nilai rata-rata 71,15 dengan ketuntasan 84,62% (tuntas) pada siklus I menjadi 74,04 dengan ketuntasan 100% (tuntas). Aktivitas siswa dapat ditingkatkan dari 71,15% (aktif) pada siklus I menjadi 76,92% (aktif) pada siklus II. Kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan semakin baik, dari 78,33% (baik) pada siklus I menjadi 85,00% (baik) pada siklus II. Kepada guru hendaknya dapat menggunakan berbagai media dalam pembelajaran matematika seperti media benda konkret karena dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran yang aktif serta menyenangkan dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Kata Kunci: bangun ruang sederhana, hasil belajar, media benda konkret

Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan dapat men-

galami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, nilai maupun sikap. Banyak faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar (Dalle dkk., 2020; Baharuddin & Dalle, 2019).

Dunia pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai masalah, salah satunya adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Sering dijumpai dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengem-

bangkan kemampuan berfikir dan ketampilannya. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi dan menuntut peserta didik menghafal sejumlah materi yang disampaikan. Penggunaan sumber dan media untuk belajar anakpun terkesan seadanya. Padahal guru memiliki keleluasaan untuk mengembangkan metode dan media yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran (Dalle, Raisinghani, dkk., 2021).

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan upaya-upaya tersebut diharapkan dapat membawa perubahan dari paradigma lama ke arah paradigma baru yang menempatkan siswa sebagai individu aktif membangun pengetahuan dan menemukan makna belajarnya sendiri. Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006) untuk mempermudah siswa memahami matematika maka benda-benda konkret digunakan pada tahap konkrit, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkrit dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konkret berarti nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb). Jadi benda konkret adalah benda-benda nyata di lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai media perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik. Semua guru tentu menyakini bahwa media dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan. Namun dalam praktiknya masih banyak guru yang hanya menggunakan media seadanya bahkan ada yang tidak menggunakan media sama sekali.

Materi pelajaran matematika banyak berkaitan dengan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga diperlukan strategi yang sesuai agar guru lebih mudah menyajikannya, siswapun lebih mudah memahami karena materi menjadi lebih riil (nyata). Menurut Beth dan Piaget (Runtukahu dan Kandau, 2014), matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antarstruktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Oleh karena itu menurut peneliti,

penggunaan media benda konkret merupakan salah satu cara yang cocok digunakan dalam mengajarkan matematika karena dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan. Di samping itu penggunaan media benda konkret juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar matematika (Dalle, Hastuti, dkk., 2021).

Peneliti menyadari, bahwa selama ini penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 1 Mandingin kecamatan Barabai masih belum sering dilakukan. Penggunaan media yang sudah tersedia di sekolah juga dirasa masih kurang. Akibatnya siswa menjadi kurang bergairah dan malas belajar sehingga mengalami kesulitan belajar matematika. Menurut peneliti inilah yang menjadi pangkal adanya anggapan kebanyakan siswa bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan.

Salah satu materi pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Mandingin adalah tentang bangun ruang sederhana. Padahal menurut muatan kurikulum dan capaian kompetensi yang ada materi ini sebenarnya tidak terlalu sulit untuk bisa dipahami siswa. Namun karena kurangnya penggunaan media sehingga siswa merasa kesulitan dalam belajar. Di samping metode mengajar yang dirasa kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak dapat terlibat secara aktif dalam belajar. Hal demikian ternyata berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang tidak maksimal.

Hasil pelaksanaan ulangan harian materi bangun ruang sederhana pada tahun-tahun yang lalu banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Rata-rata siswa yang mencapai KKM tidak lebih dari 50%. Artinya sebelum dilakukan remedial, secara klasikal siswa belum tuntas belajar materi ini. Sebagai guru kelas, peneliti tentu sangat menginginkan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan maksimal setidaknya dapat mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Mengatasi masalah tersebut, maka peneliti menggunakan media benda

konkret dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana di kelas IV SD Negeri 1 Mandingin.

Media benda konkret dipilih sebagai solusi pemecahan masalah karena media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hal demikian dimungkinkan karena materi pelajaran menjadi lebih nyata tidak lagi bersifat abstrak, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Rohmaniyah (2017) kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada mata pelajaran matematika tentu membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, pembelajarannya juga menjadi menyenangkan karena peserta didik berperan langsung dalam pembelajaran, dan suasana kelas menjadi lebih aktif. Peserta didik juga terlihat antusias sekali dalam mengikuti pelajaran, dan menambah pengalaman baru pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret. Untuk itu judul penelitian tersebut adalah "Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mandingin". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa serta mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana dengan menggunakan media benda konkret.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata konkret berarti nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba, dsb). Jadi media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Media

benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu (Arsyad, 2013).

Menurut Daryanto (2013), benda nyata atau konkret 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. 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.

Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru. Menurut Sumantri (2007), ada beberapa fungsi media konkret dalam pengajaran yaitu:

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme;
- d. Mengembangkan motivasi belajar siswa; dan
- e. Mempertinggi mutu pembelajaran.

Adapun kelebihan dari penggunaan media benda konkret Menurut Sumantri (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahan pemahaman siswa dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkret tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah seperti yang dijelaskan Soulier (dalam Yetrae, 2013) berikut.

- a. Menetapkan tujuan yang jelas.
- b. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat.
- c. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat.
- d. Menyusun perencanaan pelajaran.
- e. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media.
- f. Melakukan kegiatan tindak lanjut.
- g. Melakukan evaluasi.

Piaget (dalam Karim dkk, 1997) mengemukakan, bahwa anak usia 7s/d 12 tahun yang masih duduk di Sekolah Dasar masih dalam taraf berfikir semi konkret sehingga belum dapat memahami konsep-konsep pembelajaran secara jelas sehingga harus menggunakan bantuan media yang dapat menggambarkan secara jelas dan konkret mengenai materi-materi pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, media sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto,

2002). Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007) mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru. Frobel dalam Sardiman (2006) mengatakan, bahwa dalam belajar tidak mungkin meninggalkan berpikir dan berbuat. Dengan kata lain, dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mandingin kecamatan Barabai pada semester II tahun pelajaran 2017/2018. Keseluruhan penelitian mulai dari perencanaan hingga penyusunan laporan dilaksanakan selama 6 bulan, yaitu dari bulan Januari sampai Juni 2018 dengan subjek berjumlah 13 orang siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai suatu upaya guru (peneliti) memperbaiki praktik pembelajaran di kelas untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) difokuskan kepada proses pembelajaran berusaha mengkaji dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan produk pengajaran di kelas. Penelitian berlangsung 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan hal-hal seperti menyusun RPP, menyiapkan LKS, dan menyiapkan media benda konkret yang akan digunakan.

Disamping itu juga menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran, serta soal tes/evaluasi beserta kunci jawaban. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana dengan menggunakan media benda konkret. Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan proses dan hasil pembelajaran untuk mengumpulkan data-data sesuai tujuan penelitian. Pada tahap akhir dilakukan refleksi untuk mengetahui apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai dan apa yang perlu diperbaiki lagi dalam siklus berikutnya.

Data penelitian berupa aktivitas dan hasil belajar siswa serta data pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes/evaluasi pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, dianalisis dengan teknik ketuntasan belajar secara klasikal yang dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan klasikal} \\ &= (\text{Jlh siswa tuntas belajar}) \\ & / (\text{Jlh seluruh siswa}) \times 100\% \end{aligned}$$

Adapun data aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran dianalisis dengan teknik persentase (%) yang dihitung dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= (\text{Skor hasil pengamatan}) \\ & / (\text{Skor maksimal}) \times 100\% \end{aligned}$$

Nilai persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dengan kategori penilaian aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran.

Indikator yang dijadikan ukuran atas keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan klasikal (80%), persentase aktivitas siswa setidaknya mencapai 70% (aktif), dan pelaksanaan pembelajaran setidaknya mencapai 76% (baik).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil belajar siswa pada pertemuan 1 dengan nilai rata-rata siswa 68,27. Jumlah siswa tuntas belajar 9 orang, tidak tuntas 4 orang dan ketuntasan klasikal 69,23%. Pada

pertemuan 2 hasil belajar siswa dapat meningkat, nilai rata-rata siswa menjadi 71,15 jumlah siswa tuntas belajar 11 orang, tidak tuntas 2 orang dan ketuntasan klasikal mencapai 84,62%.

Aktivitas siswa pada pertemuan 1 dengan persentase sebesar 68,91% dalam kategori cukup aktif dan pertemuan 2 sebesar 71,15% dalam kategori aktif. Jadi pada pertemuan 2 siswa sudah dapat terlibat secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Persentase pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 76,67% dalam kategori baik dan pada pertemuan 2 sebesar 78,33% dalam kategori baik. Jadi pada siklus I mulai pertemuan 1 kegiatan pembelajaran sudah dapat terlaksana secara baik.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil belajar siswa pada pertemuan 1 dengan nilai rata-rata siswa 73,08. Jumlah siswa tuntas belajar 11 orang, tidak tuntas 2 orang dan ketuntasan klasikal 84,62%. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa dapat meningkat menjadi 74,04 dan semua siswa (100%) dapat tuntas belajar sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Aktivitas siswa pada pertemuan 1 dengan persentase sebesar 74,36% dalam kategori aktif dan pertemuan 2 dapat meningkat menjadi 76,92% dalam kategori aktif. Jadi pada siklus II siswa dapat semakin aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Persentase pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 81,67% dalam kategori baik dan pertemuan 2 dapat meningkat menjadi 85,00% dalam kategori baik. Hasil ini menggambarkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat terlaksana dengan semakin baik.

Pembahasan

Hasil belajar siswa pada penelitian ini diukur berdasarkan atas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tentang Bangun Ruang Sederhana dan diperoleh melalui pemberian tes/evaluasi pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Adapun bentuk soal tes berupa pilihan ganda dengan jumlah 8 butir soal dan

diberi skor 1 jika soal dijawab benar dengan nilai KKM 60.

Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata siswa 68,27 dengan jumlah siswa tuntas belajar 9 orang, tidak tuntas 4 orang dan ketuntasan klasikal 69,23%. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa dapat meningkat menjadi 71,15 dengan jumlah siswa tuntas belajar 11 orang, tidak tuntas 2 orang dan ketuntasan klasikal mencapai 84,62%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan, bahkan hasil yang tercapai pada pertemuan 2 secara klasikal siswa sudah dapat tuntas belajar. Jadi pada pelaksanaan siklus I pertemuan 2 hasil belajar siswa sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu dengan ketuntasan klasikal setidaknya mencapai 80% sehingga dari aspek hasil belajar siswa penelitian sudah dapat dikatakan berhasil.

Peningkatan hasil belajar dan sudah tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada siklus I ini bisa terjadi karena melalui penggunaan media benda konkret materi pembelajaran tentang bangun ruang sederhana menjadi lebih riil tidak lagi bersifat abstrak. Hal demikian menyebabkan siswa menjadi lebih mudah memahami materi bangun ruang sederhana. Di samping itu peneliti juga merasa terbantu dalam menyajikan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Pada siklus II hasil belajar siswa dapat semakin meningkat dengan nilai rata-rata pada pertemuan 1 sebesar 73,08 dan jumlah siswa tuntas belajar 11 orang, tidak tuntas 2 orang sehingga didapat ketuntasan klasikal 84,62%. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 74,04 dan semua siswa (100%) dapat tuntas belajar sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini terjadi karena melalui penggunaan media benda konkret materi pelajaran tentang bangun ruang sederhana dapat tersaji dengan lebih nyata dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. Penggunaan media benda konkret juga sesuai dengan karakteristik anak, dimana anak seusia

SD belum mampu memahami materi pembelajaran secara jelas sehingga penggunaan media sangat membantu anak memperjelas materi yang dipelajarinya.

Piaget (dalam Karim dkk, 1997) mengemukakan, bahwa anak usia 7s/d 12 tahun yang masih duduk di Sekolah Dasar masih dalam taraf berfikir semi konkret sehingga belum dapat memahami konsep-konsep pembelajaran secara jelas sehingga harus menggunakan bantuan media yang dapat menggambarkan secara jelas dan konkret mengenai materi-materi pelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, media sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Selanjutnya menurut Daryanto (2013), benda nyata atau konkret 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. 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.

Selanjutnya untuk aktivitas siswa pada penelitian ini diperoleh melalui observasi selama berlangsungnya proses pembelajaran, merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Pada penelitian ini aktivitas siswa yang diamati adalah terbatas pada aktivitas siswa dalam menyimak penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, melakukan diskusi kelompok, mengerjakan tugas kelompok, melakukan komunikasi (bertanya/ menjawab/menanggapi), dan partisipasi pada kegiatan akhir.

Pada siklus I pertemuan 1 persentase aktivitas siswa 68,91% dalam kategori cukup aktif dan pertemuan 2 sebesar 71,15% dalam kategori aktif. Jadi pada siklus I aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan bahkan pada pertemuan 2 siswa sudah dapat terlibat secara ak-

tif dalam mengikuti pembelajaran. Hanya dalam hal berkomunikasi saja siswa masih terlihat kurang aktif. Walaupun sudah mulai terlihat beberapa orang siswa berani bertanya, menjawab pertanyaan dari guru, atau menanggapi jawaban siswa lain namun komunikasi yang mereka lakukan hanya terjadi sesekali saja. Di sisi lain, peneliti merasa kegiatan tanya jawab memang dirasa masih kurang sehingga belum banyak memberi kesempatan siswa untuk berkomunikasi.

Hasil yang tercapai pada siklus I pertemuan 2 sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni dengan persentase aktivitas siswa setidaknya mencapai 70% dalam kategori baik. Jadi dari aspek aktivitas siswa penelitian sudah dapat dikatakan berhasil.

Pada pelaksanaan siklus II aktivitas siswa terlihat semakin meningkat. Persentase aktivitas siswa pertemuan 1 sebesar 74,36% dalam kategori aktif dan pertemuan 2 meningkat menjadi 76,92% dalam kategori aktif. Semua aktivitas siswa terlihat mengalami peningkatan termasuk aktivitas siswa dalam berkomunikasi walaupun aktivitas ini masih tergolong masih kurang.

Peningkatan aktivitas siswa pada penelitian ini terjadi karena melalui penggunaan media benda konkret kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa timbul gairah untuk mengikuti pelajaran. Hal demikian sesuai dengan pendapat Sumantri (2007), bahwa penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran serta mengembangkan motivasi belajar siswa.

Menurut (Arsyad, 2013), media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal.

Selain aktivitas siswa, aspek lain yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pada siklus I pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika materi bangun ruang sederhana dengan media benda konkret pada siklus I sudah dapat terlaksana secara baik dengan persentase pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 76,67% (baik) dan pada pertemuan 2 sebesar 78,33% (baik). Pembelajaran dengan media benda konkret pada dasarnya adalah menyajikan pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan penggunaan media benda konkret. Jadi tidak diperlukan langkah-langkah khusus sebagaimana pada penerapan model-model pembelajaran. Karenanya peneliti tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengimplementasikannya pada kegiatan belajar mengajar.

Hasil yang tercapai pada siklus I pertemuan 1 sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni dengan persentase pelaksanaan pembelajaran setidaknya mencapai 76% dalam kategori baik. Jadi dari aspek pelaksanaan pembelajaran penelitian sudah dapat dikatakan berhasil. Namun demikian masih ada beberapa kegiatan yang perlu ditingkatkan karena belum terlaksana secara maksimal seperti memfasilitasi siswa dalam menyampaikan hasil kerja kelompok, melakukan umpan balik atas hasil kerja siswa, membimbing siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran, dan memberikan refleksi dan pesan moral. Hal ini menjadi catatan peneliti sebagai bahan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Pada siklus II pembelajaran dapat terlaksana dengan semakin baik. Persentase pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 81,67% (baik) dan pertemuan 2 dapat meningkat menjadi 85,00% (baik). Peningkatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini terjadi karena guru mampu melakukan perbaikan-perbaikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran terutama pada kegiatan yang dirasa belum terlaksana secara maksimal pada pelaksanaan siklus I. Kegiatan pembelajaran tersebut seperti memfasilitasi siswa dalam menyampaikan hasil kerja kelompok,

melakukan umpan balik atas hasil kerja siswa, membimbing siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran, dan memberikan refleksi dan pesan moral. Pada pelaksanaan siklus II, kegiatan-kegiatan tersebut sudah dapat terlaksana dengan semakin baik.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dari nilai rata-rata 71,15 dengan ketuntasan 84,62% (tuntas) pada siklus I menjadi 74,04 dengan ketuntasan 100% (tuntas).
- b. Aktivitas siswa dapat ditingkatkan dari 71,15% (aktif) pada siklus I menjadi 76,92% (aktif) pada siklus II.
- c. Kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan semakin baik, dari 78,33% (baik) pada siklus I menjadi 85,00% (baik) pada siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka kepada guru hendaknya dapat menggunakan berbagai media dalam pembelajaran matematika seperti media benda konkret pada penelitian ini karena dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran yang aktif serta menyenangkan dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Referensi

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Baharuddin, B., & Dalle, J. (2019). Transforming Learning Spaces for Elementary School Children with Special Needs. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(2), 344–365.
- Dalle, J., Hastuti, D., & Prasetya, M. R. A. (2021). The Use of an Application Running on the Ant Colony Algorithm in Determining the Nearest Path between Two Points. *Journal of Advances in Information Technology*, 12(3). <https://doi.org/10.12720/jait.12.3.206-213>
- Dalle, J., Hayat, A., Akrim, A., Tirtayasa, S., Sulasmi, E., & Prasetya, I. (2020). The influence of accounting information system and energy consumption on carbon emission in the textile industry of indonesia: Mediating role of the supply chain process. *International Journal of Energy Economics and Policy*, 11(1), 536–543.

- Dalle, J., Raisinghani, M. S., Putra, A. P., Suriyansyah, A., Sutarto, H., & Sahara, B. (2021). A Technology Acceptance Case of Indonesian Senior School Teachers: Effect of Facilitating Learning Environment and Learning Through Experimentation. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 11(4).
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohmaniyah, F. (2017). *Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalinggatahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi: PS PGMI Institut Agama Islam IAIN Purwokerto.
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja. Grafindo Persada.
- Sumantri, M. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi aksara.
- Suwangsih dan Tiurlina. (2006). *Pembelajaran matematika*. Bandung: UPI press.
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung. Persada Press.
- Yetrae. (2013). *Perbedaan Hasil Belajar IPA Dilihat Dari Pembelajaran Tematik Yang Menggunakan Media Konkret Dengan Media Animasi Peserta Didik Kelas III SDN-7 Bukit Tunggal Palangka Raya*. Palangka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangka Raya.