

## Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas III A SDN Model Terpadu Madani Palu

Alfina Damayanti<sup>1</sup> Dian Candra Angraeni<sup>2</sup>, Sahrul Saehana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PPG FKIP Universitas Tadulako, Indonesia

email: [alfinadama41@gmail.com](mailto:alfinadama41@gmail.com)

<sup>2</sup> PPG FKIP Universitas Tadulako, Indonesia

Email: [candranggraini245@gmail.com](mailto:candranggraini245@gmail.com)

<sup>3</sup> Guru SDN Model Terpadu Madani

Email: [sahrulsaehana98@gmail.com](mailto:sahrulsaehana98@gmail.com)

(Received: 7-05-2024; Reviewed: 9-06-2024; Revised: 10-06-2024; Accepted: 15-08-2024; Published: 3-11-2024)



©2024 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

### ABSTRACT

*Abstract: This study aims to improve learning outcomes in mathematics subjects of grade III students of Madani Palu Integrated Model Elementary School with the help of concrete media. This research is a Classroom Action Research conducted in three cycles, namely, pre-cycle, cycle I, and Cycle II. The object of this research is the learning outcomes of Mathematics subjects of students in class III A. The subjects in this study were students of class III A SDN Madani Integrated Model with a total of 32 students consisting of 13 male students and 19 female students. This research was conducted in the odd semester of the 2024/2025 school year, namely in August 2024. The data collection technique in this study used formative assessment data at the end of learning activities in each cycle. The results of this study can improve student learning outcomes. Marked by the increase in learning completeness in cycle I increased by 13% from the pre-cycle which was 56%. The value of learning completeness in cycle II increased to 91% of 29 students who had reached KKM (KKM  $\geq$  75). In cycle II, this has reached the success indicator, namely more than 75% of students who have reached KKM.*

**Keywords :** Learning Outcomes, Mathematics, Concrete Objects

### PENDAHULUAN

Sebuah lembaga pendidikan dinyatakan layak beroperasi karena telah terpenuhinya aspek-aspek yang ditetapkan yang tentu menunjang pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran antara lain sumber daya manusia, sarana dan prasarana, kurikulum dan aspek penunjang lainnya. Salah satu aspek yang sangat penting terselenggaranya lembaga pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum diperlukan untuk pelaksanaan proses pembelajaran di lembaga pendidikan; karena lembaga pendidikan atau sekolah merupakan ujung tombak pelaksanaan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, institusional, kurikuler dan instruksional, baik kurikulum nasional maupun lokal yang diwujudkan melalui proses pembelajaran. Siswa dan siswi di sekolah melakukan kegiatan belajar berdasarkan kurikulum yang berlaku. Karena pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sekolah berpedoman atau berdasarkan pada kurikulum (Angga, 2022).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, Nilai-nilai luhur dan keterampilan yang diperlukan

untuk pengendalian, kepribadian, kecerdasan, moralitas, diri, masyarakat, bangsa dan negara” (Mayasari et al., 2022). Menurut Mbagho & Tupen (2020), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan kualifikasi dan kompetensi yang diperlukan untuk bertahan hidup dengan sumber daya alam yang terbatas (Uswatun Khasanah & Siswandari, 2022).

Kurikulum yang digunakan pada abad ke 21 adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan pengalaman belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan (Rahayu et al., 2022)

Dalam perannya, guru sekolah dasar kelas bawah perlu memberikan bimbingan secara maksimal untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Guru perlu menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan sebuah program yang dirancang untuk proses pembelajaran dan bersifat dinamis yang harus diperbaiki sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik (Cholilah et al., 2023).

Matematika ialah suatu proses mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ali, dkk., 2023). Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa guna memperoleh ilmu pengetahuan dan ketrampilan matematika. Suatu proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru untuk menciptakan situasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang baik. Bagi sebagian peserta didik matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami atau dipelajari (Kurniani Ningsih et al., 2021).

Dengan demikian, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Media pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat akan mempengaruhi hasil belajar. Menurut piaget dalam (Sumantri, 2021), anak usia sekolah dasar pada usia 7 – 12 tahun masih dalam tahap operasional konkret. Peserta didik pada tahap ini kemampuan berpikir logis mulai nampak. Peserta didik pada tahap ini kemampuan berpikir logis mulai muncul. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah. Permasalahan yang di hadapinya adalah permasalahan yang konkret. Dalam hal ini peserta didik sekolah dasar masih dalam tahap yang berkaitan dengan benda konkret yang dapat dilihat langsung. Dalam memberikan pengalaman belajar matematika guru hendaknya menggunakan alat bantu untuk mengkritik benda yang abstrak alat bantu tersebut adalah berupa media kongkrit media kongkrit ini merupakan media pembelajaran dapat dilihat dan dipegang secara langsung yang bertujuan untuk membantu pemahaman materi yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik mencapai KKM. Sejalan dengan penelitian (Kurniasari et al., 2019), penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III A SDN Model Terpadu Madani, kesulitan yang dihadapi guru adalah peserta didik cenderung asyik dengan kesibukannya sendiri pada saat proses pembelajaran dari permasalahan ini ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan nilai rata-rata dibawa KKM. Sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya alat bantu seperti media pembelajaran yang mengakibatkan ketidakfokusan peserta didik saat guru menjelaskan materi di depan kelas, sering bermain dengan teman sebangku, dan kurang memahami materi matematika karena pembelajaran yang dirasakan membosankan.

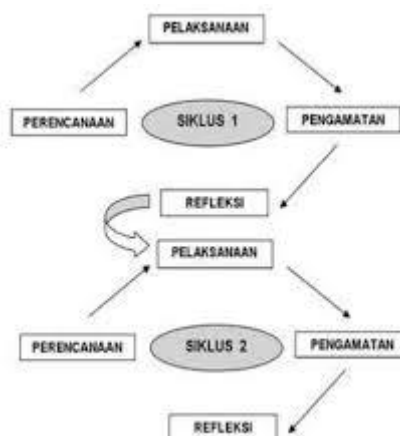
Media konkret yaitu benda nyata atau tiruan dalam bentuk nyata yang berperan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi. Dapat juga dikatakan bahwa media konkret merupakan sarana komunikasi yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat membantu dalam belajar dan merangsang daya pikir, perhatian dan kesiapan siswa sehingga siswa dapat memahami pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa

media konkret dalam pengajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa (Kurniawati & Mardiana, 2021)

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan serta solusi untuk mengatasi masalah, maka dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas III A Di Sdn Model Terpadu Madani Palu” Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas III A SDN Model Terpadu Madani. Manfaat dari penelitian ini antara lain, 1) Sebagai alat bantu peserta didik untuk memahami materi, 2) Sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya, 3) Sebagai bahan pertimbangan guru dalam meningkatkan strategi pembelajaran, 4) Sebagai referensi untuk peneliti lain Dalam melakukan penelitian

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kela (PTK) dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif. PTK merupakan penelitan yang dilakukan oleh guru melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Wardani & Wihardit, 2020). Pada penelitian ini, peneliti sebagai guru yang merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penalitian Tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus dengan 2 kali mengajar persiklusnya. Adapun gambar desain PTK kemmis dan MC. Tagart dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :



**Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC.Taggart**

Penelitian ini di laksanakan di SDN Model terpadu Madani, Objek dari penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran Matematika peserta didik kelas III A. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A SDN Model Terpadu Madani dengan jumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2-24/2025, yaitu pada bulan Agustus 2024. Ada dua jenis observasi, yaitu observasi peneliti dan observasi siswa. Observasi peneliti mencakup penggunaan instrumen pengamatan untuk mengevaluasi kemampuan peneliti dalam menerapkan proses pembelajaran di kelas. Sedangkan, Observasi siswa berfokus pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilakukan. Sebagai pengamat dalam penelitian ini yaitu guru kelas dan rekan sejawat.

Jenis tes ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, baik data kualitatif maupun kuantitatif digunakan untuk menganalisis informasi. Data kualitatif memberikan gambaran tentang bagaimana peneliti melakukan pembelajaran di kelas dan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata dan ketuntasan

belajar siswa, kemudian disajikan dalam bentuk grafik. Indikator keberhasilan yang di usulkan pada siklus II sebesar 75 dan ketuntasan hasil belajar 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini di laksanakan di ABN Model terpadu Madani, Objek dari penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran Matematika peserta didik kelas III A. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A SDN Model Terpadu Madani dengan jumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2-24/2025, yaitu pada bulan Agustus 2024. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada mata pelajaran matematika. Setiap seklus terdiri dari 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (2JP). Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret. \Berdasarkan hasil belajar yang diperolej melalui tes yang telah dilaksanakan. Tes dilakukan pada pada setiap siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dilakukan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran dengan mengumpulkan nilai tes formatif siswa . Hasil statistic nilai siswa dapat dinyatakan pada table 1.

Tabel 1. Hsil Belajar Peserta Didik				
No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa	32	32	32
2	Niai Rata-rata	56%	69%	91%
3	Jumlah yang tidak tuntas	18	22	29
4	Jumlah yang tuntas	14	10	3

Hasil dari kegiatan prasiklus, yang didasarkan pada data yang disajikan pada tabel 1, menunjukkan bahwa hanya 18 siswa mencapai KKM ( $KKM \geq 75$ ), dan 14 siswa belum mencapai KKM. Hasil perhitungan di atas menyatakan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar adalah 56%. Sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas adalah 44%. Hasil data tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan belajar pada kegiatan prasiklus, dimana persentase kriteria keberhasilan adalah sama atau lebih dari 75%.Hasil dari kegiatan Siklus 1, menunjukkan hasil bahwa 22 peserta didik mencapai KKM ( $KKM \geq 75$ , dan 10 peserta didik belum mencapai KKM. Hasil perhitungan di atas menyatakan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 adalah 69%. Sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas adalah 31%. Hasil data tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan belajar karena masih dibawah kriteria keberhasilan Hasil dari kegiatan Siklus II, menunjukkan hasil bahwa 29 peserta didik mencapai KKM ( $KKM \geq 75\%$ , dan 3 peserta didik belum mencapai KKM. Hasil perhitungan di atas menyatakan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 2 adalah 91%. Sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas adalah 9%. Hasil data tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan belajar karena telah diatas kriteria keberhasilan

Kegiatan siklus I dan Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, seperti yang ditunjukkan pada Grafik 1. Hal Ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 13% dari kondisi awal siklus. Ini juga terjadi pada siklus II, dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 35% dari kondisi awal siklus. Ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III A pada sekolah SDN Model Terpadu Madani pada siklus kedua telah berjalan dengan baik. Peserta didik semakin dekat dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus kedua, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 35%, juga telah mencapai metrik keberhasilan yang ditetapkan. Hasil belajar siswa

dalam kondisi kedua siklus dapat memenuhi standar dan pencapaian. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat selama setiap siklus.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data dari dua siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan Hasil belajar siswa matematika III A pada sekolah SDN Model Terpadu Madani dapat ditingkatkan dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran. Hasil nilai formatif rata-rata dan persentase ketuntasan menunjukkan bahwa siswa telah memenuhi indikator keberhasilan. dengan indikator keberhasilan, yaitu persentase ketuntasan belajar mencapai 75 % dengan nilai minimal 75 ( $KKM \geq 75$ ). Hasil perolehan data pada prasiklus dengan ketuntasan belajar 56% terdapat 18 dari 32 peserta didik yang memenuhi KKM. Nilai persentase ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 69% atau terdapat 22 peserta didik yang tuntas. Sedangkan pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan perolehan persentase hasil belajar 90% dari 32 peserta didik, terdapat 29 peserta didik yang memenuhi KKM.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Sahrul Saehana yang selalu memberikan semangat dan masukan dalam pembuatan jurnal, kepada pihak sekolah SDN Model Terpadu Madani, khususnya Guru Pamong, Bapak Muh. Yusuf yang telah memberikan bantuan dalam pembuatan jurnal ini, dan siswa kelas II SDN Model Terpadu Madani yang telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan jurnal ini .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, N. M., Pramasdyahsari, A. S., Damayani, A., & Paryati. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar Negeri Pandeanlamper 01 Semarang. *Journal on Education*, 06(01), 7509–7516.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. Sansara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40–45. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Kurniawati, I., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 30–41. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem based learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2020). Pembelajaran Matematika Realistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>.

- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/>
- Sumantri, M. (2021). *Perkembangan Peserta Didik* (1st ed.). Universitas Terbuka
- Uswatun Khasanah, Siswandari, T. M. (2022). Apakah Problem based learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Abad 21 Prosiding Seminar Nasional & Workshop Publikasi Artikel Ilmiah, 10–17.
- Wardani, I. G. A., & Wihardit, K. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas* (1st ed.). Universitas Terbuka