

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRIT

LISMAWATI*

SMP Negeri 1 Madang Suku III, Indonesia

*Email Corresponding: lismawati009@gmail.com

Diterima: 15 Januari 2023

Direview: 26 Februari 2023

Dipublis: 20 Maret 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, meningkatkan kinerja guru serta ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan media benda konkret pada siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Madang Suku III. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) sebanyak tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII.E. Data yang diperoleh berupa hasil tes akhir siklus, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media benda konkret telah meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan olah data pada siklus I siswa yang tuntas dari sejumlah 28 siswa terdapat 13 siswa atau 46,30% yang baru mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan 15 siswa atau 53,57% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebesar 70. Sedangkan hasil nilai siklus terdapat nilai tertinggi adalah 85, nilai terendah 40, dengan rata-rata kelas sebesar 65,25. Pada siklus II siswa yang tuntas terdapat 20 siswa atau 71,43% yang baru mencapai ketuntasan. Sedangkan 8 siswa atau 28,57% belum mencapai kriteria ketuntasan. Sedangkan hasil nilai siklus terdapat nilai tertinggi adalah 88, nilai terendah 52, dengan rata-rata kelas sebesar 73,39. Pada siklus III siswa yang tuntas terdapat 26 siswa atau 92,86% yang baru mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 2 siswa atau 7,14% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan hasil nilai siklus terdapat nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 68, dengan rata-rata kelas sebesar 76,96. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Madang Suku III serta penggunaan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika.

Kata kunci: Peningkatan Hasil, Matematika, Benda Konkret

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. Berdasarkan fungsi pendidikan di atas dapat dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif (Agustian & Salsabila, 2021, Marjuni, 2020).

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional ialah guru. Guru merupakan pihak yang sangat dekat dengan siswa dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang

baik. Guru harus memiliki kemampuan atau kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Selain ke empat kompetensi tersebut, dalam menjalankan tugasnya guru juga perlu menguasai berbagai komponen pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran dipilih atas dasar karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih baik dan jelas. Media membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh (Lubis, 2020, Nidawati, 2020, Utami, 2020, Utomo, 2019).

Bidang studi Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Sampai saat ini, pelajaran Matematika masih menjadi masalah bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari keluhan siswa yang mengatakan bahwa Matematika itu sulit, dan nilai rata-rata keas untuk bidang studi Matematika lebih rendah darimatematikada niai rata-rata kelas untuk bidang studi yang lain. Kondisi ini terlihat pada saat diaksanakannya jejak pendapat untuk siswa kelas VII.E di SMP Negeri 1 Madang Suku III, di mana dari 28 anak yang ada, baru 8 anak atau 28,57% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 20 anak atau 86,95% belum mencapai ketuntasan belajar Matematika, khususnya pada materi Himpunan.

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan dalam kepustakaan. Yang dimaksud belajar yaitu perbuatan murid dalam bidang material, formal serta fungsional pada umumnya dan bidang intelektual pada khususnya. Jadi belajar merupakan hal yang pokok. Belajar merupakan suatu perubahan pada sikap dan tingkah laku yang lebih baik, tetapi kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk (Hazmi, 2019, Junaidi, 2019).

Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan harus merupakan akhir dari pada periode yang cukup panjang. Berapa lama waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaklah merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bertahun-tahun. Pembelajaran matematika adalah cara berpikir dan bernalar yang digunakan untuk memecahkan berbagai jenis persoalan dalam keseharian, sains, pemerintah, dan industri. Lambang dan bahasa dalam matematika bersifat universal sehingga dmatematikahami oleh bangsa-bangsa di dunia (Fajrina, 2022, Mulyati & Evendi, 2020, Nur & Ranti, 2019).

Hasil belajar yang diukur pada pembelajaran yang berlandaskan kurikulum 2013 meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka guru tidak hanya menilai siswa dari aspek intelektual tetapi kemampuan sosial, sikap siswa selama proses belajar mengajar serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dinilai oleh guru. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi. Sebaiknya hasil belajar yang telah dinilai oleh guru diberitahukan kepada siswa agar siswa mengetahui kemajuan belajar yang telah dilakukannya serta kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Penilaian hasil belajar pada akhirnya sebagai bahan refleksi siswa mengenai kegiatan belajarnya dan refleksi guru terhadap kemampuan mengajarnya serta mengevaluasi pencapaian target kurikulum (Marbun, 2021, Maisyarah, et al, 2021).

Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada Standar Ketuntasan Minimum (SKM) yang ditetapkan oleh pihak SMP Negeri 1 Madang Suku III untuk mata pelajaran Matematika yang termasuk dalam kelompok mata pelajaran adaptif ketuntasan belajar yang ditetapkan adalah 65 artinya setiap siswa yang mendapat nilai kurang dari 65 maka siswa tersebut dinyatakan tidak lulus atau belum tuntas sehingga perlu mendapat perbaikan. Sedangkan persentase ketuntasan belajar kelas tercapai jika siswa yang mencapai ketuntasan belajar lebih besar atau sama dengan 85%.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima

pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Nur (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual (Pamungkas, et al, 2021, Harsiwi & Arini, 2020). Media benda konkret atau benda asli adalah benda yang sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu". Jadi obyek nyata berupa benda yang dapat dilihat, dirasa, diraba atau dipegang oleh anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam benda konkret. Pada dasarnya benda konkret dapat diklasifikasikan menjadi benda asli alami dan buatan. Benda asli alami merupakan benda yang benar-benar asli tanpa perubahan, sedangkan benda asli buatan merupakan benda asli yang sudah dirubah bentuk maupun sifatnya oleh manusia. Benda konkret yang akan digunakan untuk mengenal angka adalah benda konkret yang alami.

Melalui penggunaan benda konkret atau benda asli akan lebih memotivasi dan mendorong siswa untuk memusatkan perhatiannya pada sesuatu yang sedang dipelajarinya. Karena benda tersebut benar-benar nyata sehingga anak dapat menggunakan seluruh inderanya dalam kegiatan belajar. Anak juga akan lebih cepat dan tepat dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Akan tetapi benda konkret juga memiliki kekurangan atau kelemahan. Kelemahan dari benda konkret yang diuraikan di atas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, di sesuaikan dengan pelajaran dan berusaha membawa benda asli ke kelas yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas (Ninawati, et al, 2022, Islami, et al, 2021, Umardiyah, 2020).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini di SMP Negeri 1 Madang Suku III. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2022. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas VII.E SMP Negeri 1 Madang Suku III yang terdiri dari 28 orang.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : $\bar{X}$ = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2013 yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 70% atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 60%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi Himpunan pada siswa kelas VII.E semester ganjil tahun 2022. Hal tersebut dapat dianalisis dan dibahas sebagai berikut.

Pembahasan Siklus I

Pada awalnya siswa kelas VII.E, nilai rata-rata pelajaran matematika rendah khususnya pada materi Himpunan. Salah satunya disebabkan karena luasnya kompetensi yang harus dikuasainya dan perlu daya ingat yang baik sehingga mampu menghafal, memahaminya dalam jangka waktu lama..

Berdasarkan olah data pada siklus I siswa yang tuntas dari sejumlah 28 siswa terdapat 13 siswa atau 46,30% yang baru mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan 15 siswa atau 53,47% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal untuk materi Himpunan, yaitu sebesar 70. Sedangkan hasil nilai siklus terdapat nilai tertinggi adalah 85, nilai terendah 40, dengan rata-rata kelas sebesar 65,25.

Proses pembelajaran pada siklus menunjukkan bahwa siswa masih pasif, karena tidak diberi respon yang menantang. Siswa masih bekerja secara individual, tidak tampak kreatifitas siswa maupun gagasan yang muncul. Siswa terlihat jenuh dan bosan tanpa gairah karena pembelajaran selalu monoton.

Pembahasan Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan adanya perubahan, meskipun belum semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan yang bersifat kelompok ada anggapan bahwa hasil maupun nilai yang di dapat secara kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan siswa secara mental maupun motorik, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode serta perlu kecermatan dan ketepatan. Ada interaksi antar siswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing-masing siswa ada peningkatan latihan bertanya dan menjawab antar kelompok, sehingga terlatih ketrampilan bertanya jawab, berpikir dan melatih lebih mandiri dalam menjawab soal-soal. Terjalin kerjasama inter dan antar kelompok. Ada persaingan positif antar kelompok mereka saling berkompetisi untuk memperoleh penghargaan dan menunjukkan jati diri pada siswa.

Hasil antara siklus I dengan siklus II menyebabkan adanya perubahan walau belum bisa optimal, hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I atau sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan Media benda konkret siswa mengalami peningkatan baik dalam mencapai ketuntasan belajar yaitu dari 13 siswa tuntas pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 20 siswa yang tuntas pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata kelas ada kenaikan juga. Pada siklus II ini belum semua siswa mencapai

ketuntasan karena ada sebagian siswa berpandangan bahwa kegiatan yang bersifat kelompok, penilaiannya juga kelompok.

Pembahasan Siklus III

Hasil tindakan pembelajaran ada siklus III berupa hasil tes dan non tes, Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh penulis terhadap pelaksanaan siklus II diperoleh hasil yakni proses pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan sekalipun kegiatan bersifat kelompok namun ada tugas individual yang harus dipertanggung jawabkan, karena ada kompetisi kelompok maupun kompetisi individu. Berdasarkan hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan siswa secara mental maupun motorik, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan beberapa metode sudah menemukan kecermatan dan ketepatan. Ada interaksi antar siswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing- masing siswa ada peningkatan latihan bertanya jawab dan bisa mengkaitkan dengan mata pelajaran lain maupun pengetahuan umum, sehingga disamping terlatih ketrampilan bertanya jawab, siswa terlatih berargumentasi. Ada persaingan positif antar kelompok untuk penghargaan dan menunjukkan jati diri pada siswa.

Hasil antara siklus II dengan siklus III ada perubahan secara signifikan, hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil tes akhir siklus III ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus II.

Melihat perbandingan hasil tes siklus II dan siklus III ada peningkatan yang cukup signifikan, baik dilihat dari ketuntasan belajar maupun hasil perolehan nilai rata- rata kelas. Berdasarkan jumlah 28 siswa masih ada 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan, hal ini memang dua siswa tersebut harus mendapatkan pelayanan khusus, namun sekalipun 2 siswa ini belum mencapai ketuntasan, di sisi lain tetap bergairah dalam belajar.

Sedangkan nilai tertinggi pada siklus III sudah ada peningkatan dengan mendapat nilai 95 sebanyak 1 siswa, hal ini karena anak tersebut disamping mempunyai kemampuan cukup, didukung rasa senang dalam belajar, sehingga mereka dapat nilai yang optimal. Berdasarkan nilai rata- rata kelas yang dicapai pada siklus III ada peningkatan dibandingkan nilai rata- rata kelas pada siklus II. Secara umum dari hasil pengamatan dan tes siklus I hingga siklus III, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII.E SMP Negeri 1 Madang Suku III.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan media benda konkret pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Madang Suku III memiliki kemampuan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Himpunan. 2) Perbedaan yang timbul dengan diberlakukannya pembelajaran terletak pada keaktifan siswa dalam kerja kelompok dan perolehan hasil belajar siswa setelah diberlakukannya strategi pembelajaran. 3) Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya dengan hasil 46,30% pada siklus I, 71,43% pada siklus II dan pada siklus III ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 92,86%. 4) Penggunaan media benda konkret menunjukkan adanya peningkatan nilai rata- rata dari siklus I hingga siklus III dengan hasil 65,25 pada siklus I, 73,39 pada siklus II dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 76,96.

REFERENSI

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.

- Fajrina, U. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP/MTs* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 56-65.
- Islami, A. N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2021). Penerapan Model Blended Learning Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang Siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 68-80.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19-25.
- Lubis, M. (2020). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 0-5.
- Maisyarah, M., Afriyanti, D., & Manurung, A. A. (2021). Penerapan Model Pace Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Smp Nurul Hasanah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 2(1), 81-99.
- Marbun, Y. M. R. (2021). Pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(2), 111-120.
- Marjuni, A. (2020). Peran dan fungsi kode etik kepribadian guru dalam pengembangan pendidikan. *Pendidikan Kreatif*, 1(1).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nidawati, N. (2020). Penerapan Peran Dan Fungsi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9(2).
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 893-898.
- Noor, F., & Ranti, M. G. (2019). Hubungan antara kemampuan berpikir kritis dengan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 75-82.
- Nur, E. (2021). Peran media massa dalam menghadapi serbuan media online. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 2(1).
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Umardiyah, F. (2020). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Sdn Karangmojo Ii. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 5(2), 85-90.
- Utami, F. N. (2020). Peranan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 2(1), 93-101.