Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Media Kongkret pada Siswa di MIN 1 Gunungkidul

Lilik Setyowati
Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Gunungkidul
e-Mail: liliksetyowati1977@gmail.com

Abstract
This study aims to identify improvements in learning outcomes of building space using concrete media. The subjects of the study were grade IV students of MIN 1 Gunugkidul in the 2023/2024 Academic Year totalling 18 students. The instruments used are tests that have been validated by experts, observations in accordance with content standards, and documentation. Data analysis techniques use qualitative analysis and quantitative analysis. The results of this study showed that there was an increase in students' scores of building space material before and after being given action with an average score of 79.6 in cycle I, and 83.2 in cycle II. The percentage of completeness is 63% in cycle I, and 87.06% in cycle II. The application of concrete media can improve mathematics learning outcomes of simple room building materials for grade IV MIN 1 Gunungkidul students.

Keywords: *Concrete media; learning outcomes; space building materials.*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar bangun ruang menggunakan media kongkret. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 1 Gunugkidul pada Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 siswa. Instrument yang digunakan adalah tes yang telah divalidasi oleh ahli, obsevasi sesuai dengan standar isi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai siswa materi bangun ruang sebelum dan sesudah diberi tindakan dengan nilai rata-rata 79.6 pada siklus I, dan 83.2 pada siklus II. Persentase ketuntasan pada 63% pada siklus I, dan 87.06% pada siklus II. Penerapan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang sederhana siswa kelas IV MIN 1 Gunungkidul.

Kata Kunci: *Hasil belajar; materi bangun ruang; media kongkret.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala situasi yang diupayakan oleh sekolah terhadap peserta didik agar mempunyai kemampuan dan kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial mereka (Redja Mudyahardjo, 2006). Dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika, masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Hal ini diakibatkan karena siswa merasa bosan dengan model, metode, dan strategi pembelajaran di kelas yang sifatnya monoton. Padahal matematika adalah salah satu mata pelajaran penentu kelulusann. Untuk itu dengan adanya materi tentang jaring-jaring kubus dan balok melalui metode demonstrasi proses pembelajaran akan membuat peserta didik semangat dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MIN 1 Gunungkidul, siswa di kelas IV kurang mampu memahami pelajaran matematika tentang materi menetukan jaring-jaring kubus dan balok. Hal tersebut terbukti dengan adanya nilai siswa yang kurang memuaskan. Rendahnya kemampuan siswa dalam menentukan jaring-jaring kubus dan balok di kelas IV MIN 1 Gunungkidul dipengaruhi beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran masih berpusat pada guru, metode pembelajaran yang monoton, siswa sibuk mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Saat diberi pertanyaan siswa hanya diam, tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan gagasan atau pertanyaan walaupun sudah diberi kesempatan, tidak terjadi interaksi positif antar siswa dalam pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan pada materi pelajaran yang diberikan. Artinya memilih metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan materi, perbedaan individual peserta didik, alokasi waktu dan kemampuan peserta didik. Untuk menghasilkan prestasi yang baik dalam pelajaran matematika maka perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu memotivasi kreativitas berpikir siswa, apalagi dalam belajar matematika diperlukan ketelitian, ketekunan dan konsentrasi belajar.

Metode demonstrasi merupakan metode yang tepat dalam pembelajaran materi tentang jaring-jaring kubus dan balok, karena proses pembelajaran dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan baik secara langsug maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Peneliti mencoba metode demonstrasi karena metode demontrasi merupakan metode yang paling sederhana dibandingkan dengan metode-metode mengajar lainnya. Dalam demonstrasi diharapkan setiap langkah dari hal-hal yang didemonstrasikan itu dapat dilihat dengan mudah oleh peserta didik dan melalui prosedur yang benar. Demontrasi dilakukan bagi materi yang memerlukan peragaan atau percobaan terutama dalam rangka pengembangan sikap, dalam hal ini perlu merencanakan pendekatan secara lebih hati-hati untuk mengarahkan motivasi dan cara berpkir siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Rancangan atau desain PTK mengunakan model PTK Kemmis dan Taggart yang dalam alur penelitiannya yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa di kelas IV MIN I Gunugkidul dengan jumlah siswa 18 orang (Suharsimi Arikunto, 2011).

Pengumpulan data dilakukan dengan tes prestasi. Siswa diminta mengerjakan beberapa soal yang berkaitan dengan materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang. Tes ini juga digunukan untuk memperoleh data sejauh mana penggunaan media kongkret (alat peraga kardus) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik adalah penigkatan hasil belajar peserta didik secara individual, serta ketuntasan belajar peserta didik. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar jika telah mencapai tingkat pemahaman materi 70% ke atas yang ditunjukkan dengan perolehan nilai formatif 60 atau lebih (sesuai KKM). Tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipresentase dan dihitung skor rata –rata kelasnya. Sedangkan analisis data observasi yang telah diperoleh dari peneliti dan satu pengamat disajikan secara deskriptif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perkembangan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada materi "Bangun Ruang" dengan menggunakan media kongkret di kelas IV MIN I Gunungkidul selama melaksanakan tindakan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan 2 (dua) siklus. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari kesiapan guru sebagai peneliti dalam kegiatan belajar mengajar.

Media konkret merupakan media berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat siswa (Lovita, 2017). Media konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa (Mutoharoh, 2018). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media konkret adalah segala sesuatu yang berwujud yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

Adapun langkah-langkah penggunaan media konkret dalam penelitian ini yaitu: (1) menetapkan tujuan secara jelas; (2) memilih alat atau media konkret disekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (3) menyusun perencanaan pembelajaran; (4) melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa; (5) siswa mengamati bentuk benda nyata; (6) guru memberikan kesempatan bertanya; (7) melakukan pembahasan hasil

pengamatan bersama; (8) melakukan kegiatan tindak lanjut; dan (9) melakukan evaluasi (Wijaya, Vioreza, & Marpaung, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan oleh guru kolaborator, diperoleh persentase nilai ketuntasan siswa sebesar 63% pada siklus I meningkat menjadi 85% pada siklus II.

Pada tiap siklus, guru menjelaskan materi dan langkah-langkah penggunaan media konkret lalu salah satu siswa diminta untuk mencari media konkret sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang untuk menghitung volume secara bersama. Proses pembelajaran berpusat pada siswa. Penggunaan media konkret membuat siswa menjadi lebih paham dan bisa membedakan sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang. Dari beberapa kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar Matematika terjadi karena siswa mampu mengkuti tahapan pembelajaran melalui media konkret.

Tabel 1. Hasil Tes Belajar pada Tiap Siklus

No	Uraian	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah semua peserta didik	18	18
2	Jumlah peserta yang mengikuti tes	18	18
3	Nilai rata-rata peserta didik	79.6	84.05
4	Jumlah perseta didik yang tuntas	16	17
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	2	1
6	Ketuntasan belajar (%)	63%	85%

Tabel 1 menunjukkan penggunaan alat peraga sederhana menggunkan media kongkret dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 84.05 dengan ketuntasan 85%.

Media konkret juga dapat meningkatkan minat siswa pada pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan minat dan hasil belajar Matematika akan memudahkan terlaksananya tujuan pembelajaran dan akan berpengaruh positif terhadap keberhasilan pembelajaran Matematika siswa. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Widyastuti & Widodo (2018) bahwa dengan adanya minat kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan seseorang akan lebih berkonsentrasi, tidak mudah bosan, dan mudah untuk mengingat dengan apa yang dipelajari.

Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan alta peraga media kongkret bangun ruang mendorong peserta didik untuk berani maju ke depan, menyampaikan apa yang diketahui, sehingga dapat membuat pelajaran lebih berkesan dan bermakna bagi siswa. Penambahan pengetahuan dilakukan dengan aktivitas yang bermakna melalui kegiatan membaca dan bertukar pikiran. Hasil pembelajaran siswa meningkat dari siklus I dengan nilai ketuntasan 63%, pada siklus II mencapai ketuntasan 85%. Media konkret bisa menjadi media pembelajaran alternatif yang

menjanjikan bagi guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas. Terlebih lagi, media konkret tergolong fleksibel karena ada di lingkungan sekitar. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk membuktikan penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Baharuddin & Nur Wahyuni (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Depdiknas. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.

Lovita, R. (2017). Keefektifan penggunaan media benda konkret terhadap kemampuan mengenal huruf pada siswa cerebral palsy kelas III di SLB Negeri 1 Bantul. *Widia Ortodidaktika*, 6(3).

Mutoharoh, S. (2018). Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas II di MI Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2017/2018. Skripsi. *Tidak dipublikasikan*. IAIN Purwokerto.

Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa dan Fasilitas Belajar di Sekolah dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Se-Kecamatan Umbulharjo. *Prosiding*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia, 873-881.

Wijaya, Rika., Vioreza, Niken., & Marpaung, Jan Binsar. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding*. Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.