

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET

Meyland Rikhar Mengkido¹, Yusdin Bin M Gagaramusu², Khairunnisa³,
Zulnuraini⁴, Ammar Abdullah Joni Guci⁵
Universitas Tadulako, Palu^{1,2,3,4,5}
meymengkido@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD GKST Talabosa dengan menggunakan media pembelajaran konkret. Penelitian ini melibatkan 12 siswa diantaranya 9 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan, penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan metode *Problem Basic Learning*. Adapun media konkret yang digunakan berupa potongan lidi dan sedotan. Pada pelaksanaan siklus pertama diperoleh hasil sebagai berikut: pelaksanaan siklus pertam menunjukkan 75% ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata 88,33% dengan 9 siswa mencapai standar kompetensi sedangkan 3 lainnya belum mencapai dengan skor terendah adalah 65 dan skor tertinggi 97,5. Berdasarkan temuan ini, maka kembali dilakukan penyesuaian dan perbaikan untuk siklus kedua. Dalam pelaksanaan siklus kedua hasilnya seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum ditandai dengan skor perolehan terendah adalah 97,5% dan skor tertinggi 100, dengan nilai rata-rata 99,79%. Simpulan, penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media konkret pada mata pelajaran matematika dikelas II SD GKST Talabosa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media pembelajaran, Media pembelajaran konkret, Pembelajaran matematika, Perkalian

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of mathematics multiplication material for second-grade students at SD GKST Talabosa using concrete learning media. The study involved 12 students, consisting of 9 male students and 3 female students, and employed a classroom action research method with Problem-Based Learning (PBL) approach. The concrete media used were stick pieces and straws. In the first cycle, the results showed 75% classical completeness and an average score of 88.33%, with 9 students achieving the competency standard and 3 students not yet achieving it, with the lowest score being 65 and the highest score being 97.5. Based on these findings, adjustments and improvements were made for the second cycle. In the second cycle, all students achieved the minimum completeness criteria, with the lowest score being 97.5 and the highest score being 100, and an average score of 99.79%. Based on the research conducted in cycles I and II, it shows that the use of concrete media in mathematics learning for second-grade students at SD GKST Talabosa can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, learning media, Concrete Learning Media, Mathematics Learning, Multiplication*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan kritis. Menurut Mawarini et al 2022 Matematika adalah ilmu menghitung dan mengkaji dan menggunakan kemampuan seseorang dalam berpikir secara logis, kritis, analitis dan sistematis. Melalui kegiatan eksperimen, observasi, serta abstraksi berdasarkan aturan-aturan yang berlaku, matematika dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan berargumentasi secara logis (Mahmudi, et al., 2023). Dalam pendidikan dasar penting untuk membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan kompleks (Adams & Briscoe 2022). Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang harus diajarkan sejak dini, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga jenjang perguruan tinggi, guna mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang memerlukan kemampuan numerik dan logika. Salah satu kompetensi dasar dalam matematika yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar adalah operasi hitung bilangan, khususnya perkalian. Pemahaman yang baik terhadap konsep perkalian menjadi fondasi dalam pembelajaran topik-topik lanjutan seperti bangun datar, bangun ruang, dan bahkan pada mata pelajaran lain yang menggunakan konsep matematis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa

masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret (Setiawan, 2021). Hasil belajar adalah perubahan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik dalam diri individu melalui proses belajar mengajar (Gulo,2022). Peningkatan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor dan salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Saputro et al., 2022). Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif, siswa dapat lebih mudah memahami materi, berinteraksi dengan informasi dan membangun pengetahuan yang lebih kuat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah Problem Basic Learning (PBL), atau pembelajaran berbasis masalah (Wahyuningsih et al., 2021).

Hasil observasi yang dilakukan di SD GKST Talabosa menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas II terhadap materi perkalian. Dari 12 siswa, hanya 3 siswa (25%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan sisanya belum mencapai Kriteria /Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata hasil pre-test hanya sebesar 61,5 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 30%. Guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan penjelasan melalui gambar dalam buku, tanpa melibatkan media konkret

yang dapat membantu siswa memahami konsep secara nyata.

Pembelajaran matematika untuk siswa usia Sekolah Dasar seharusnya disesuaikan dengan karakteristik kognitif mereka yang masih membutuhkan pengalaman langsung dan visualisasi konkret. Menurut Setyowati (2020) media konkret adalah benda yang nyata yang terlihat dan terdengar dan tersaji secara langsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkret menjadi salah satu alternatif solusi untuk menjembatani kesenjangan antara sifat abstrak materi dengan kemampuan berpikir siswa. Benda konkret sebagai bahan ajar untuk menyampaikan informasi dengan benda nyata dan tidak mengalami perubahan (Siregar, et al. 2022). Media konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menginternalisasi konsep-konsep matematika, khususnya operasi perkalian dan pembagian (Wijaya, A. et al., 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Lilik Setyowati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 1 Gunungkidul, khususnya pada materi bangun ruang sederhana. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang Anda lakukan di SD GKST Talabosa, yang juga menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi perkalian. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan media konkret sebagai intervensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil

penelitian Lilik Setyowati menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 78,6 menjadi 83,2, sedangkan penelitian Anda menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,66 menjadi 99,79. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada materi dan tingkat kelas yang diteliti. Namun, keduanya menunjukkan bahwa media konkret dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi acuan dan penguat untuk penelitian yang Anda lakukan di SD GKST Talabosa.

media pembelajaran berbasis benda konkret dalam pembelajaran perkalian di kelas II SD GKST Talabosa. Diharapkan, melalui pendekatan ini, kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian meningkat, serta berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas II SD GKST Talabosa dan juga Mendeskripsikan penerapan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran benda konkret.

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep perkalian. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif

strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Bagi sekolah, penelitian ini berpotensi mendukung upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan media yang relevan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran atau melakukan penelitian lanjutan di bidang pendidikan matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian melalui penggunaan media pembelajaran berbasis benda konkret. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD GKST Talabosa dengan subjek sebanyak 12 siswa. Jenis penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) **perencanaan** (*planning*), (2) **pelaksanaan tindakan** (*acting*), (3) **observasi** (*observing*), dan (4) **refleksi** (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu kali tindakan pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk

mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap konsep perkalian sebelum dan sesudah tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan penggunaan media konkret selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pembelajaran, catatan guru, serta hasil evaluasi siswa.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal. Sementara data kualitatif dari observasi guru dan siswa serta dokumentasi dianalisis untuk menggambarkan proses pembelajaran dan respons siswa terhadap penggunaan media benda konkret.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan utama untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peneliti secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, baik sebagai perancang perangkat pembelajaran maupun sebagai pelaksana tindakan di kelas. Peneliti juga memegang peran penuh dalam mengelola dan memantau seluruh rangkaian proses pembelajaran yang menjadi fokus penelitian.

Prasiklus

Peneliti melakukan tes awal yang di ikuti oleh 12 siswa. Tes awal ini akan menjadi bahan perbandingan adanya peningkatan hasil penelitian.

Tabel 1.
Hasil Analisis tes Awal

Analisis Hasil Tes Awal			
No	Nama	Soal	Total

		1	2	3	4	5		Nilai Akhir
1	BL	4	4	3	4	4	19	76
2	CT	3	2	2	2	3	12	48
3	JM	4	3	4	3	4	18	72
4	NT	2	2	2	2	3	11	44
5	NS	2	2	3	2	3	12	48
6	RP	4	3	3	4	4	18	72
7	RS	2	2	2	2	3	11	44
8	RK	2	2	3	2	2	11	44
9	SP	4	4	3	4	4	19	76
10	ST	2	2	2	2	2	10	40
11	VS	3	3	2	2	3	13	52
12	VP	2	2	2	2	2	10	40
Siswa yang tuntas								4 orang
Siswa yang tidak tuntas								8 orang
Ketuntasan klasikal								25%
Nilai Rata-Rata								54,66 %

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya 4 dari 12 siswa sehingga ketuntasan klasikal masih sangat rendah yaitu 25% dan nilai rata-rata 54,66%.

Siklus I

Berasarkan Hasil Belajar pada siklus I menghasilkan data dan informasi sebagai berikut, ketuntasan belajar matematika yang dicapai 75%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebesar 33,33%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I ini adalah 88,33%. Rngkasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2.
Hasil belajar Siswa Siklus I

No	Aspek perolehan	Hasil
1	Jumlah siswa	12 orang
2	Jumlah siswa yang tuntas	9 orang
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	3 orang
4	Skor terendah	65
5	Skor tertinggi	97,5
6	Persentasi ketuntasan klasikal	75%
7	Nilai Rata-Rata	88,33%

Selanjutnya data hasil belajar siswa pada siklus II. Pada siklus II ini semua siswa sudah boleh mencapai

kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3.
Hasil belajar Siswa Siklus II

No	Aspek perolehan	Hasil
1	Jumlah siswa	12 orang
2	Jumlah siswa yang tuntas	12 orang
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	-
4	Skor terendah	97,5
5	Skor tertinggi	100
6	Persentasi ketuntasan klasikal	100%
7	Nilai Rata-Rata	99,79

.Dari data yang sudah disajikan diatas, dapat kita lihat bahwa nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 54,66% dan setelah menggunakan media pembelajaran konkret meningkat menjadi 88,33% dan 99,79% pada siklus II. ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan, sebelum menggunakan media pembelajaran konkret ketuntasan belajar klasikal adalah 25% dan setelah digunakan media pembelajaran konkret meningkat menjadi 75% pada siklus I dan 100% pada siklus II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut peneliti Mariyani et al. (2024) Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi dari faktor yang berasal dari diri peserta didik dan dari luar peserta didik. Adapun faktor internal mencakup aspek-aspek seperti motivasi belajar, minat terhadap materi pelajaran, kondisi fisik dan psikis, kecerdasan, serta gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, dukungan sosial, metode pembelajaran yang digunakan guru, ketersediaan fasilitas belajar, serta suasana kelas.

Dalam proses pembelajaran matematika tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berhitung tetapi juga melatih logika, ketelitian dan kemampuan memecahkan masalah. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam suatu permasalahan sehingga meningkatkan keaktifan siswa kreatif dan kesenangan dalam belajar (Handayani, et al., 2024). Matematika seringkali menjadi tantangan bagi siswa, sehingga guru perlu menggunakan berbagai strategi untuk membantu mereka memahami materi, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran (Anggraini & Mahmuda, 2023). sifat matematika yang abstrak ini biasanya menyulitkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, media dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, media pembelajaran konkret dapat menjadi alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Riyani, et al. (2020) 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. Media konkret tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mendalam karena mereka bisa langsung melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek-objek yang digunakan dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran konkret adalah strategi yang efektif dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran konkret juga bukan hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar tetapi juga mengoptimalkan proses belajar itu sendiri, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media konkret berupa sedotan dan potongan lidi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD GKST Talabosa pada materi perkalian, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 54,66 menjadi 99,79 dan ketuntasan klasikal

mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, G., & Briscoe, J. (2022). Innovative Approaches in Mathematics Education: Bridging Theory and Practice. *Journal Of Education Research*. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00220671.2024.2446898>
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal Of Educational Integration and Development* 3(2), 125-131 <https://embada.com/index.php/jeid/article/view/301>
- Antari, J. E. K. L. N., Sudarsana, K. I., & Mahendradani, R. A. A. G. (2023). Penggunaan Media Benda Konkret dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sd negeri 6 Mas. *Pasupati*,10 (1). <http://dx.doi.org/10.37428/pasupati.v10i1.346>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1), 307-317. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Handayani, A., Rohikmah, & Wahyudi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Tentang Pecahan Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12(3). <https://doi.org/10.29408/kpj.v2i1.762>
- Mahmudi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Materi Pengukuran di SD Supriyadi 02 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 9 (2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1086>
- Mariyani, N., Kresnadi, H., & Tampubolon, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 36 Pontianak Kota. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3614-3620. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/>
- Mawarini, D., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Basic Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V. *Wawasan Pendidikan*, 2(2) 459-468. <https://doi.org/10.36877/wp.v2i2.9885>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*,1 (1) <https://doi.org/10.31219/osf.io/accxe2>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarso, S. (2021). Pemanfaatan Alat

- Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1526-1539.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Setiawan, W. (2021). Matematika Pada Sekolah Dasar di Era Pandemi. *Majamath: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 12-22.
<https://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/888>
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Setyowati, L. (2023). Pengaruh Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MIN 1 Gunungkidul. *Indonesian Journal of Action Research*, 02 (2).
<https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-13>
- Siregar, H. T., Tarigan, J. E., & Tarigan, H. Y. (2022). Perbaikan Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konkret pada Materi Jenis-Jenis Daun di Kelas IV SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. *Curere*, 6(1), 77-88.
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, E., Irianti, N. (2021) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Realistic Mathematic Education (rme). *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10 (02)
<http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3103>
- Wahyuningsih, N. T., Syawaludin, A., & Dahlan, M. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Journal PGSD* 1(3), 809-820.
<https://eprints.unm.ac.id/25440/>