

## Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika

Wulan Nur Aeni, Yus Darusman, Hatma Heris Mahendra

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

wulannuraeni1909@gmail.com

---

### Article History

accepted 2/11/2019

approved 23/11/2019

published 31/12/2019

---

### Abstract

*This study describes the use of concrete objects media to improve student learning outcomes in mathematics subject matter beam volume in grade V elementary school. This research is Classroom Action Research (CAR) is an approach to improve education by making changes towards improvement. Data collection techniques carried out are through observation, tests, interviews and documentation. Subjects in the study were 34 students. On the value of completeness learning outcomes cycle I get an average value of children is 67 with a classical completeness of 65%, cycle II the value obtained on average is 83 with a classical completeness of 85%, while for cycle III the average value obtained is 91 with a classical completeness of 95%. Based on the above research it can be concluded that there is a significant effect between learning media and concrete objects on improving student learning outcomes.*

**Keywords:** Media of Concrete Objects, Learning Outcomes

### Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok di kelas V SD. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah melalui observasi, test, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian berjumlah 34 siswa. Pada nilai hasil ketuntasan belajar siklus I mendapatkan nilai rata-rata anak ialah 67 dengan ketuntasan klasikal 65%, siklus II nilai yang di dapat pada rata-rata ialah 83 dengan ketuntasan klasikal 85%, sedangkan untuk siklus III nilai rata-rata yang di dapatkan ialah 91 dengan ketuntasan klasikal 95%. Berdasarkan penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dengan benda konkret terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Benda Konkret, Hasil Belajar

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series** p-ISSN 2620-9284  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu sarana yang dirancang untuk melaksanakan sebuah pendidikan. Di dalam sebuah pendidikan terdapat seorang pendidik yang amat tergantung pada proses belajar yang di alami siswa. Seorang pendidik harus memiliki kreatifitas yang mengikuti perkembangan zaman, oleh karena itu efek intruksional maupun efek pengiring merupakan hal yang sangat penting dalam setiap kegiatan belajar mengajar yang harus mendapatkan perhatian yang seimbang oleh setiap guru di dalam rancangan dan pelaksanaan program belajar mengajar (Gitayana, 2013: 52).

Dalam melaksanakan pembelajaran tentunya guru memerlukan sebuah perangkat yang berproses sebagai penunjang interaksi antara guru dan siswa. Perangkat ini biasanya menjadi penunjang yang terdiri dari beberapa komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi hasil pembelajaran. Tingkat keefektivan proses pembelajaran di sekolah dasar ini salah satunya ialah pengaruh kemampuan guru menerapkan azas kekonkretan melalui pengelolaan proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret atau nyata sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Matematika merupakan pembelajaran yang sering di hindari oleh siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika lebih sedikit menggunakan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran jenuh dan membosankan. Banyak orang memandang bahwa matematika adalah bidang studi yang paling sulit. Baik di dalam tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini dapat kita lihat dari rendahnya prestasi belajar matematika yang dicapai dan salah satu penyebab rendahnya prestasi siswa dari hasil belajar matematika karena adanya materi yang relatif rumit atau abstrak yang tidak mudah untuk dipahami siswa.

Matematika pada umumnya hanya pengenalan rumus-rumus dan materi-materi tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa. Menurut Hamzah (2009: 129) "Matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal". Matematika merupakan pengetahuan *universal* yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga kejenjang perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, cermat, dan konsisten serta mampu bekerja sama (Depdiknas, 2006: 9).

Guru pada umumnya mengajar siswa dengan ceramah dan memberi tugas latihan untuk mengejar target kurikulum. Di samping hal itu siswa kurang dihadapkan pada lingkungan belajar yang konkret, siswa juga kurang dilibatkan dalam memanipulatif alat peraga. Pemanfaatan alat peraga pada pembelajaran volume kubus dan balok terkesan guru hanya menjadikannya sebagai alat demonstrasi di depan kelas. Padahal benda nyata atau benda sesungguhnya merupakan suatu objek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan (Aprianosa, 2014: 6).

Meningkatkan kualitas belajar tersebut, salah satunya pendidik harus mampu menggunakan media pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Seorang pendidik juga harus mampu memanfaatkan benda yang ada disekitar untuk dijadikan media dalam kegiatan pembelajaran. Dwi (2017) Penggunaan media yang bersifat nyata akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian siswa. Suasana pembelajaran yang menarik akan membuat perhatian murid-murid meningkat.

Proses pembelajaran harus berlangsung dengan dua arah antara guru dan siswa. Salah satu yang dapat membantu proses pembelajaran itu menyenangkan ialah kekreatifitasan guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran bisa dibuat menggunakan benda-benda yang ada disekitar siswa agar kekonkretan media pembelajaran bisa langsung dirasakan oleh siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk mendorong siswa aktif dan melibatkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran dengan metode demonstrasi. Karena peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok di kelas V dapat dilihat dari upaya guru meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman yang ada maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan mendasar tentang rendahnya hasil belajar siswa didalam pembelajaran matematika ini dikarenakan: (1) kurangnya perhatian atau antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (2) kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan (3) kurangnya media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Maka dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran dengan benda konkret yang mudah dikenali, karena dengan menggunakan media pembelajaran konkret tersebut dapat memudahkan siswa memahami materi yang akan dipelajarinya.

Rumusan masalah dari penelitian ini yang pertama adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok di kelas V dan yang kedua ialah apakah penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok di kelas V ?. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok di kelas V dan membuktikan apakah penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika volume balok di kelas V.

#### **METODE**

Penelitian ini disebut dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam istilah bahasa Inggris Classroom Action Research (CAR). PTK ialah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran. Arikunto (2010: 137) Penelitian PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Gununglipung, yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran matematika dengan materi volume balok dikelas V SD Negeri 2 Gununglipung. Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Gununglipung, yang bertempat di Jl. Ampera Panglayungan, Cipedes, Kota Tasikmalaya. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Hal ini dilaksanakan agar tidak mengganggu pada proses pembelajaran yang lain.

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian dibutuhkan seperti menggunakan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data yang didapatkan dari penelitian ini

berupa fakta atau angka yang diperoleh dari hasil tes, wawancara, observasi dan catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam suatu proses, dengan proses didalamnya yang berarti pelaksanaan ini sudah dilakukan sejak pengumpulan data. Setiap akhir pemberian tindakan data yang di peroleh dikumpulkan lalu direfeksi.

Hal ini dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan yang kemudia digunakan untuk dijadikan acuan langkah berikutnya. Hasil analisis data yang dilakukan pada siklus I digunakan untuk dijadikan acuan yang mengarah pada tindakan berikutnya (siklus II dan III), yang bertujuan untuk melihat ada dan tidaknya perubahan peningkatan pada proses hasil belajar. Proses analisis data ini dimulai dengan menelaah semua data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara, pengamatan yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, hasil tes, dokumen, gambar dan lain-lain.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan tentang penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Benda Konkret Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (Meteri Volume Balok Di Kelas V SD Negeri 2 Gununglipung Kota Tasikmalaya)” ini terlaksana melalui III siklus. Metode observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran abstrak dan media pembelajaran benda konkret.

KKM pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 2 Gununglipung ini ialah 75. KKM tersebut berfungsi sebagai acuan guru dalam menilai hasil belajar siswa yang sesuai Kompetensi Dasar. Berikut ini adalah hasil penelitian:

#### ➤ Siklus I

Berikut ini Tabel 1 (siklus I) mengenai ketuntasan hasil belajar siswa melalui tes tertulis tanpa menggunakan media pembelajaran benda konkret pada pembelajaran matematika materi “volume balok” dengan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 16 April 2019 di SD Negeri 2 Gununglipung.

Tabel 1  
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pada Siklus I)

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Diatas KKM	17	50%	Tuntas
2	Mencapai KKM	5	15%	Tuntas
3	Di Bawah KKM	12	35%	Belum Tuntas
Jumlah		34	100%	

Dari jumlah 34 siswa kelas V sebanyak 17 siswa (50%) mendapatkan nilai diatas KKM dan 5 siswa (15%) mendapatkan nilai setara dengan KKM, sedangkan sisanya sebanyak 12 siswa (35%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

#### ➤ Siklus II

Berdasarkan Tabel 2 (siklus II) yang dilaksanakan pada tanggal 22 April 2019 hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Gununglipung dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret terlihat adanya peningkatan dari siklus I atau siklus sebelumnya.

Tabel 2  
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pada Siklus II)

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Diatas KKM	26	75%	Tuntas
2	Mencapai KKM	3	10%	Tuntas
3	Di Bawah KKM	5	15%	Belum Tuntas
Jumlah		34	100%	

Dari jumlah siswa 34 di kelas V sebanyak 26 siswa (75%) mendapatkan nilai diatas KKM dan 3 siswa (10%) mendapatkan nilai setara dengan KKM, sedangkan sisanya sebanyak 5 siswa (15%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

➤ **Siklus III**

Berdasarkan Tabel 3 (siklus III) penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 April 2019 dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret. Dari penelitian ini peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan II memiliki hasil akhir yang memuaskan di siklus III.

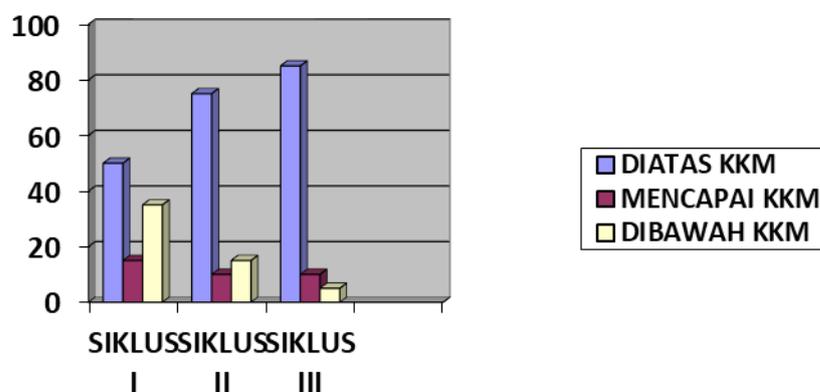
Tabel 3  
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pada Siklus III)

No.	Keterangan	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Diatas KKM	29	85%	Tuntas
2	Mencapai KKM	3	10%	Tuntas
3	Di Bawah KKM	2	5%	Belum Tuntas
Jumlah		34	100%	

Dimana dari 34 siswa kelas V sebanyak 29 siswa (85%) mendapatkan nilai diatas KKM dan 3 siswa (10%) mendapatkan nilai setara dengan KKM, sedangkan sisanya sebanyak 2 siswa (5%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

➤ **Gambar Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan III siklus, Hal ini dapat dilihat dari gambar diagram, yang mana setiap siklusnya memiliki peningkatan positif.

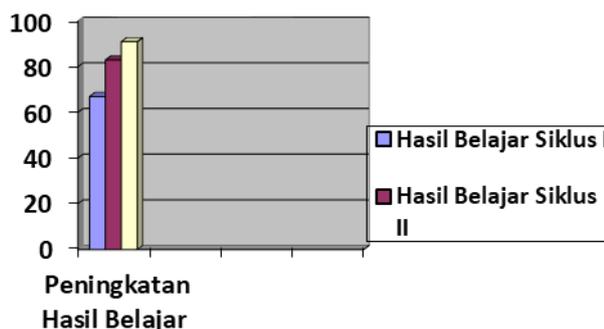


Gambar 1.1  
Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa  
(Pada Siklus I, II dan III)

Maka penelitian ini menghasilkan 95% atau 32 siswa dari 34 siswa dinyatakan berhasil atau mampu melewati kompetensi dasar pada mata pelajaran matematika materi “volume balok” dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret.

➤ **Gambar Diagram Peningkatan Hasil Belajar**

Dari hasil Penelitian yang telah dilaksanakan dari gambar diagram peningkatan hasil belajar dapat dilihat perubahan peningkatan dari setiap siklus.



Gambar 1.2  
Diagram Peningkatan Hasil Belajar  
(Dengan Menggunakan Media Benda Konkret)

Pada nilai hasil ketuntasan belajar siklus I mendapatkan nilai rata-rata anak ialah 67, untuk siklus II nilai yang di dapat pada rata-rata anak ialah 83, sedangkan untuk siklus III nilai rata-rata yang di didapatkan ialah 91.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika materi volume balok dan maka hipotesis pada penelitian ini terbukti adanya. Penggunaan media pembelajaran dapat menggunakan media benda konkret melalui benda-benda yang sering dijumpai oleh siswa dan guru, atau menggunakan barang-barang bekas yang dapat di daur ulang sebagai media pembelajaran.

Media benda konkret ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak sehingga anak didalam kelas akan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan seperti pada hasil penelitian yang telah berlangsung selama III siklus dan mendapatkan hasil ketuntasan 95% atau 32 siswa dari 34 siswa dinyatakan tuntas atau mampu melewati kompetensi dasar materi volume balok. Selain itu siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika, khususnya materi volume balok dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aprianosa Devi. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sain Materi Energi Dengan Menggunakan Media Benda Nyata Di Kelas IV SDN 18/1 Serang Bulian*. Jambi: Universitas Jambi.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Asyhar, Rahanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada (GP) Press Jakarta.

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran Matematika SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Gitayana. 2013. *Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Listrik Oto-Motif SMK Yepeka Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Heriyanto, Singigih. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa, E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Reny Oktora, Fauzi, Nurhaidah. 2017. *Kemampuan Siswa Menyelesaikan Permasalahan Matematika Pada Materi Kubus dan Balok di Kelas V SD Negeri 70 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unsyiah. Volume 2, no 1: 90.
- Reny Wahyuni, Ratu Ilma Indra, & Yusuf Hartono. 2015. *Volume Kubus dan Balok Melibatkan Kemampuan Visualisasi Spasial di Kelas VIII*. Jurnal Elmen. Volume 1, no 2: 120.
- Rohati. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran Dan Koneksi Matematis Dalam Konsep Integral*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 13, no. 1.
- Soenarjo, RJ. 2008. *Matematika 5 SD dan MI kelas 5*. Jakarta: PT. Sumber Bahagia.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV
- Sujana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wirnawati. 2017. *Pengaruh Media Konkret Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 15 Sampalai Tebas*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6 (7): 1-11. PGSD FKIP UNTAN Pontianak. (<https://media.neliti.com/media/publications/214564-none.pdf>). Diakses tanggal 9 Maret 2019.