

The Use of Kongrit Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Addition and Subtraction Materials for Grade 2 Students at SD Negeri Kebonromo 1

Rinda Dewi Agustina

SD Negeri Kebonromo 1
agustinadewirinda@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This study aims to: (1) Knowing the use of concrete media can increase the motivation to learn Mathematics Addition and Subtraction Materials in second grade students of SD Negeri Kebonromo 1 (2) Knowing that the use of concrete media can improve learning outcomes of Mathematics Addition and Subtraction for second grade students of SD Negeri Kebonromo 1. This Classroom Action Research was conducted in class II of SD Negeri Kebonromo 1 for the academic year 2021/2022, with 15 students as research subjects. The research instruments used tests, observations, and questionnaires. The stages of data analysis in this study are data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the research, it can be concluded that the motivation and learning outcomes of Mathematics Addition and Subtraction of second grade students at SD Negeri Kebonromo 1 can be increased by using concrete objects as media. The percentage of students' learning motivation: cycle I was 3.04%, and cycle II was 3.60%. The percentage of learning outcomes: cycle 1 was 60% and cycle II was 87%. Performance success indicators in this study: 1) increasing student learning motivation with a percentage of 80%, 2) increasing learning outcomes reaching KKM 70, and classically it is called complete learning if in class there are 80% who have reached KKM.

Keywords: *learning motivation, learning outcomes, mathematics, concrete objects*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui penggunaan media kongrit dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada siswa kelas II SD Negeri Kebonromo 1 (2) Mengetahui penggunaan media kongrit dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan siswa kelas II SD Negeri Kebonromo 1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Kebonromo 1 tahun ajaran 2021/2022, dengan subyek penelitian yaitu siswa sejumlah 15. Instrumen penelitian menggunakan tes, observasi, dan angket. Tahap-tahap analisis data dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan siswa kelas II SD Negeri Kebonromo 1 dapat ditingkatkan dengan penggunaan media benda kongrit. Persentase motivasi belajar siswa :siklus I 3,04%, dan siklus II 3,60%.Persentase hasil belajar :siklus 1 60% dan siklus II 87%. Indikator keberhasilan kinerja dalam penelitian ini : 1) meningkatnya motivasi belajar siswa dengan persentase sebesar 80%, 2) meningkatnya hasil belajar mencapai KKM \geq 70, dan secara klasikal disebut tuntas belajar bila dikelas terdapat \geq 80% yang telah mencapai KKM.

Kata kunci : *motivasi belajar, hasil belajar, matematika, benda kongrit*



PENDAHULUAN

Keberhasilan seorang siswa dalam hal belajar sangat ditentukan oleh penguasaan pemahaman materi oleh siswa itu sendiri. Apabila tingkat pemahaman materi oleh siswa baik maka prestasi belajar akan baik pula. Sebaliknya, apabila pemahaman siswa dalam menguasai materi kurang baik maka prestasi belajar siswa juga kurang baik. Menurut (Sadirman, 2014) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam kegiatan belajar, sehingga motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Menurut (Sanjaya, 2014) belajar adalah berbuat untuk memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar siswa tergantung pada apa yang telah diketahuinya, subjek belajar, tujuan, motivasi yang mengetahui proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Agar hasil belajar maksimal seorang siswa harus mempunyai motivasi belajar. Menurut (Djamarah, 2011) motivasi belajar adalah dorongan yang dilakukan individu untuk mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan.

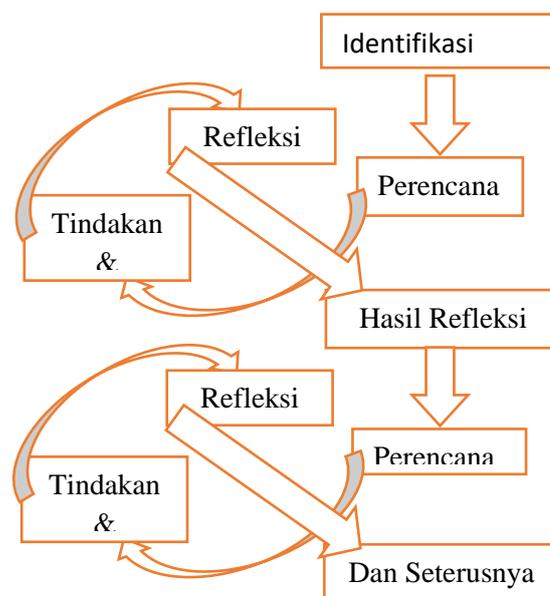
Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus, dan hitung menghitung. Mereka sudah tidak tertarik dengan matematika sebelum mencobanya. Dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga apabila salah satu atau lebih komponen tersebut tidak terpenuhi maka dapat menghambat tercapainya tujuan belajar yang optimal. Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar, media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Media pembelajaran menurut pendapat Miarso dalam Asep Heri Hermawan, dkk (2006:11.18) "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran atau alat peraga merupakan salah satu cara agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, karena konsep-konsep dalam matematika itu merupakan sesuatu yang abstrak. Sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak usia SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan masalah utama yaitu hasil belajar siswa yang rendah " sedangkan penyebab utamanya guru tidak menggunakan alat peraga oleh karena itu dalam penelitian ini akan dilakukan upaya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dengan alat peraga berupa benda kongrit bagi peserta didik kelas II SD Negeri Kebonromo 1 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. Dilihat dari nilai ulangan harian hanya 9 dari 5 peserta didik yang mencapai ketuntasan Minimum (KKM) 75. Selanjutnya masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal berhitung khususnya dalama materi operasi hitung bilangan bulat.

Menurut (Sudjana, 2009), penggunaan benda konkret/nyata didalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Benda konkret itu sendiri termasuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh siswa dan mudah didapatkan. Menurut Udin Winata Putra, media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan. Mulyani Sumantri, (2004:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai (a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (b) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, (c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (d) Mengembangkan motivasi belajar peserta didik, (e) Mempertinggi mutu belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan observasi pada SD Negeri Kebonromo 1, dapat diasumsikan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Perlu adanya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media konkret.

METODE

Subyek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Kebonromo 1 kecamatan Ngrampal kabupaten Sragen tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 15 siswa dan terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dengan usia rata-rata 7 tahun. Menurut (Rubiyanto, 2011) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran, berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas . Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart (2014), secara umum proses yang dilakukan dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kemmis & McTaggart

Terdapat empat tahapan yang dilakukan dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini. Tahapan tersebut antara lain adalah (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Dalam model Kemmis dan McTaggart, tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan, hal ini mengingat bahwa keduanya saling terkait satu sama lain dan pengamatan seharusnya dilaksanakan selama proses pemberian tindakan. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dalam hal ini, perbaikan tersebut difokuskan pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata presentase motivasi belajar siswa dalam penggunaan alat peraga pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Presentase Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

No	Indikator Prosentase	Siklus		Peningkatan	
		I	II		
1	Adanya rasa ingin tahu dan berhasil	3,00	3,50	0,50	16 %
2.	Adanya dorongan kebutuhan belajar	3,10	3,65	0,55	17 %
3.	Adanya minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran	3,03	3,67	0,64	21 %
	Jumlah	9,13	10,82		
	Rata-rata	3,04	3,60		

Pembahasan motivasi belajar siswa saat proses pembelajar pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikatornya sebagai berikut: a) Adanya hasrat ingin tahu dan keinginan berhasil. Sebagian siswa belum mempunyai hasrat ingin tahu dan keinginan berhasil. Untuk meningkatkan keinginan rasa ingin tahu dan keinginan berhasil siswa dalam belajar dengan menambah dorongan untuk siswa berdasarkan hal tersebut dapat kriteria baik sebesar 16 %. b) adanya dorongan kebutuhan dalam belajar. Sebagian siswa dalam belajar dengan memberikan dorongan dan kebutuhan dalam belajar berdasarkan hal tersebut dapat kriteria baik sebesar 17 %. c) adanya minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda kongrit. Berdasarkan hak tersebut kriteria peningkatan sangat baik dengan angka sebanyak 21 %.

Tabel 2 Hasil Belajar Pada Siklus 1 dan 2

No	Komponen Analisis	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Tuntas Belajar	40 %	87 %	47 % (meningkat)
2	Belum Tuntas Belajar	60 %	13 %	47 % (menurun)

Pada siklus 1, dengan menerapkan penggunaan alat peraga benda kongrit pada materi pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar mencapai 60 %. Hasil dalam perbaikan pembelajaran matematika pada siklus I dengan materi pokok penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas II semester gasal diperoleh nilai tertinggi 90, sedangkan nilai terendah 20 dengan rata rata 64 . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perbaikan siklus I dapat dikatakan berhasil meningkatkan belajar siswa. Walaupun menunjukkan hasil yang kurang memuaskan karena belum melebihi

presentase ketuntasan yang diharapkan yaitu 75 % atau sebanyak 9 dari 15 siswa yang mengikuti Siklus 1 sudah tuntas KKM dan mendapatkan nilai di atas KKM.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini masih banyak yang perlu diperbaiki, kegagalan yang terjadi pada siklus I diantaranya guru kurang dalam memanfaatkan alat peraga secara maksimal dan latihan yang telah dipilih siswa, siswa juga belum dapat terpandu seluruhnya. Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang mendalam bagi siswa diantaranya menggunakan alat peraga sesuai materi dan menggunakan metode demonstrasi secara maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dari hasil perbaikan siklus II dengan ketuntasan mencapai 87 % dengan nilai rata-rata 73. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perbaikan siklus II dapat dikatakan berhasil atau meningkat.

Peningkatan prosentase motivasi dan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 1 dan 2 diindikasikan bahwa upaya perbaikan masalah pembelajaran matematika pada topik penjumlahan dan pengurangan ini menunjukkan hasil positif. Hal tersebut terjadi karena selama pembelajaran siswa diajak untuk bermain dengan menggunakan media konkret. Dengan media konkret ini siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Hal ini penting untuk membentuk karakter siswa karena sejatinya karakter siswa harus dibangun sejak dini (Buana & Kasanah, 2018), terutama membangun karakter aktif dalam belajar. terutama untuk menanamkan Selain itu, penggunaan benda-benda nyata/konkret menjadi cara yang baik dalam pembelajaran (Mayruroh, 2017) terutama dalam memvisualisasikan hal-hal abstrak.

Sebagian siswa telah mampu meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria nilai KKM yaitu 70. Ada perbedaan antara tes sebelum dan sesudah dilakukan dengan menggunakan alat peraga. Melalui alat peraga peserta didik dapat belajar dengan senang dan tertantang untuk mengerjakan dengan benar dan lebih termotivasi lagi untuk ingin tahu pada pelajaran yang diberikan dan alat peraga yang lebih menarik lagi. Peningkatan aktivitas belajar siswa terjadi setelah implementasi media konkret dalam menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut terjadi karena siswa diajak belajar sambil bermain sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II, dengan kata lain penggunaan alat pembelajaran ini mengajak siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas II di SD Negeri Kebonromo 1. Hal ini dapat dilihat rata-rata nilai tes siswa setelah diterapkan dengan menggunakan alat peraga mengalami peningkatan di setiap siklusnya, demikian juga dengan banyaknya siswa yang telah memenuhi KKM >70 dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan alat peraga berupa benda kongrit dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan Pengurangan di SD Negeri Kebonromo 1 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. Penggunaan alat peraga membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran dengan baik. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan meningkatnya dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa di tandai ketuntasan pada siklus I mencapai angka 60% siswa pada siklus 1 dan pada siklus 2 mencapai angka 87% siswa sudah mencapai KKM >70 dari jumlah keseluruhan 15 siswa. Peningkatan motivasi belajar di tandai dengan meningkatnya motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan dan pada setiap siklus yaitu di siklus pertama 3,04 dan siklus 2 menjadi 3,60.

DAFTAR PUSTAKA

- Buana, V. G., & Kasanah, S. U. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Dini. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 495–502.
- Djamarah, S. B. (2011) *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hermawan, Heri, Asep.,2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner_ Doing Critica - Stephen Kemmis* (Springer). New York.
- Mayruroh, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkrit Dalam Model Numbered Head Together (NHT) Terhadap Kemampuan Melakukan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Dua Angka pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 106/2017. *Simki-Pedagogia*, 01(04), 1–7.
- Mulyani Sumantri dkk. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rubiyanto, R. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta:FKIP PGSD UMS
- Sadirman (2014) *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2009) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido.