

Improving The Learning Outcomes of Grade 3 Students On Fraction Material by Using Concrete Object Media

Astrie Nurdianti Wibowo

SD Negeri 01 Ganten
astrienw2015@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

Based on the low outcome of the third grade students in fraction material due to the teacher centered learning method done by the teacher. To improve student's learning achievement in fraction material by using concrete media, there was conducted a classroom action research with two cycles. In the first cycle, there was 62,5% of students who completed after carried post test. In the second cycle, there was 83,3% of students who completed after carried post test. This results indicate that concrete media can improve student's learning outcome in fraction material, especially the third grade at SDN 01 Ganten.

Keywords: *Concrete media, Fraction, learning outcome*

Abstrak

Berdasarkan hasil nilai harian matematika tentang pecahan peserta didik kelas III masih rendah yang mana penyebabnya adalah karena guru hanya menggunakan metode teacher centered. Maka dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan dengan menggunakan media benda- benda konkrit. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Pada siklus I peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 62,5%. Pada siklus II peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 83,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkrit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan kelas III SD Negeri 01 Ganten.

Kata kunci: *Media Benda Konkret, Pecahan, Hasil belajar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



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

PENDAHULUAN

Komponen utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan peserta didik. Bisa dilihat dari sisi guru, dapat dikatakan proses keberhasilan dalam pembelajaran yaitu guru harus mampu memberikan arahan kepada peserta didiknya sehingga diharapkan mendapatkan pengetahuan sesuai mata pelajaran yang dipelajari dalam kelas. Metode yang dipilih harus memungkinkan guru untuk mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan secara tepat dan efektif.

Sampai saat ini banyak dikeluhkan bahwa matematika itu membosankan dan tidak menarik. Alasannya karena pelajaran matematika dianggap sulit, dan terkesan tidak ada hubungannya dengan kehidupan nyata, fakta itu merupakan persepsi negatif terhadap matematika, persepsi tersebut ada di semua jenjang pendidikan. Banyak hal yang dapat diselidiki untuk mengungkap masalah ini, yang dapat disebabkan strategi pembelajaran yang tidak tepat, cara penyajian aturan yang tidak runtut dan kurangnya media pendukung pembelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang variatif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didiknya.

Menurut pendapat dari Ahmad Susanto (2013) "Belajar artinya proses yang diwujudkan oleh manusia yang berubah sebagai akibat dari proses berupa perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku, keterampilan, kebiasaan, kemampuan, dan aspek lain dari manusia." Saling Perubahan dalam diri individu perilaku karena perbuatan. Sedangkan menurut Nasution (dalam Puji Astuti 2015:38) mengartikan belajar sebagai berikut. Belajar adalah perubahan tingkah laku akibat pengalaman sendiri. Dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku, sehingga terjadi perubahan baik pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun kelakuannya. Dengan kata lain ada perbedaan sikap dan tingkah laku antara sebelum dan sesudah belajar.

Menurut Alfin J (2014:14) prinsip-prinsip itu adalah sebagai berikut.

1. Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntutnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
2. Belajar memerlukan bimbingan. Baik bimbingan dari guru atau buku pelajaran itu sendiri.
3. Belajar memerlukan atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.
4. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dapat dikuasainya.

Menurut Abdul Wahab dkk (2016), matematika diartikan sebagai "ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara 2 .bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan". Namun, sampai sekarang di antara para ahli matematika belum ada kesepakatan yang bulat untuk memberikan jawaban definisi tentang matematika secara baku.

Menurut William Brownell (dalam Siti R 2016), dalam mengerjakan matematika di Pendidikan Dasar sebaiknya menggunakan alat peraga benda konkret dan materi disajikan secara permanen dan terus menerus dalam jangka waktu yang lama.

Richard Skemp (dalam Hamzah, Ali dan Muhlisarini , 2014), belajar matematika perlu dua tahap, yaitu sebagai berikut.

- a. Perlu menggunakan benda-benda konkret untuk memberikan basis bagi siswa dalam menghayati ide-ide matematika yang abstrak.
- b. Tingkat abstrak, yaitu mulai meninggalkan benda konkret untuk menuju pemahaman matematika yang memang memuat objek-objek abstrak.

Beberapa teori belajar matematika di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika di Pendidikan Dasar sangat diperlukan suatu media pengajaran matematika.

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Darhim (dalam Rostina Sundayana , 2014) Alat peraga yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah tertuang dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) dan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran (Kegiatan Belajar Mengajar). Menurut Anderson alat peraga sebagai media atau perlengkapan yang digunakan untuk membantu guru mengajar. Menurut Tim PKG alat peraga merupakan benda-benda konkret sebagai model dan ide-ide matematika dan untuk penerapannya.

Pegertian Pecahan

Dunia ini penuh dengan pecahan. Jika tidak ada pecahan, maka tidak akan bisa berbagi kue dengan orang lain, dan harus membeli semuanya secara utuh atau tidak membeli sama sekali. Apakah pecahan itu? Pecahan adalah salah satu cara untuk menuliskan bilangan. Pecahan menunjukkan bahwa jika sebuah bilangan merupakan bagian dari satu bilangan utuh (Netriwati 2012).

Bilangan cacah diadakan untuk menggambarkan salah satu sifat himpunan. Banyaknya anggota setiap himpunan adalah bilangan cacah. Pecahan diadakan untuk menggambarkan satu atau beberapa bagian dari suatu benda. Dengan kata lain

pecahan adalah bilangan yang dinyatakan $\frac{a}{b}$ dengan a bilangan bulat, b bilangan bulat, $b \neq 0$, dan b bukan faktor. Contoh :

Pecahan menggambarkan satu atau beberapa bagian dari benda yang dianggap keseluruhan. Suatu bundaran dapat dibagi menjadi dua bagian yang sama dengan cara melipatnya melalui pusat bundaran. Bundaran itu disebut “seluruh” benda. Tiap-tiap bagian yang terjadi disebut “setengah”.

Pada zaman yang berkembang pesat ini matematika sebagai ilmu yang dasar, baik secara materi atau penerapannya. Setiap upaya untuk mengatur atau meningkatkan kurikulum pelajaran matematika sekolah harus memperhatikan perkembangan ini, pengalaman dan masa depan. Kajian tugas dan tujuan dari pembelajaran matematika tidak terlepas dari mata pelajaran lainnya dalam penyempurnaan.

Kegiatan pembelajaran matematika dengan penggunaan media yang bersifat nyata dapat menarik perhatian peserta didik dan mudah diterima. Mereka belum bisa dihadapkan langsung dengan hal-hal yang abstrak. Maka dengan penggunaan benda-benda nyata diharapkan peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas.

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar anak kelas 3 SD Negeri 01 Ganten kecamatan Kerjo kabupaten Karanganyar pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media benda konkrit untuk mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

METODE

Penelitian yang dilakukan yaitu (Penelitian Tindakan Kelas) atau PTK yang dilakukan dengan kegiatan Siklus I dan Siklus II di SDN 01 Ganten. Pada hari Selasa 04 Januari 2022 dilakukan siklus I dan Jum'at 07 Januari 2022 dilakukan siklus II. Data yang diambil bersumber dari teman sejawat dan peserta didik kelas III. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik observasi, dokumentasi dan soal evaluasi.

Lokasi yang digunakan untuk penelitian yaitu ruang kelas III di SD Negeri 01 Ganten Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitiannya yaitu jumlah sekelas ada 24 terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Metode analisis yang dipakai yaitu deskriptif persentase. Hasil survei yang dianalisis berupa rata-rata kelas dan kemampuan belajar mandiri. Selanjutnya hasil

analisis data ditentukan baik secara kualitatif (dengan kata-kata) maupun secara kuantitatif (dengan tabel). Hasil ini diinterpretasikan dan disimpulkan untuk memecahkan masalah yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masing-masing siklus I dan siklus II peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan melakukan refleksi di akhir pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan siswa meliputi eaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan guru, minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru, ada hubungan interaksi antar siswa. Refleksi dilakukan untuk mencatat semua temuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada tiap-tiap siklus. Sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil partisipasi kegiatan peserta didik siklus I dan II

| Keaktifan Anak | Siklus I | | Siklus II | |
|----------------|-------------|------------|-------------|------------|
| | Jumlah Anak | Persentase | Jumlah Anak | Persentase |
| Kurang aktif | 6 | 25% | 3 | 12,5% |
| Cukup aktif | 11 | 45,8% | 6 | 25% |
| Aktif | 7 | 29,2% | 15 | 62,5% |
| Jumlah | 24 | 100% | 24 | 100% |

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil keaktifan peserta didik pada siklus I yaitu 29,2% hanya 7 dari 24 peserta didik yang aktif selama mengikuti pembelajaran. Sebagian besar peserta didik kurang dan belum berani bertanya dan kurang berani maju mengerjakan soal di depan papan tulis. Bahkan masih ada peserta didik yang belum paham terhadap penjelasan yang disampaikan guru. Maka berdasar pengamatan dan refleksi peneliti mengambil kesimpulan bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih sangat kurang. Setelah diamati hal ini disebabkan karena kurang adanya variasi dalam mengajar, guru masih kurang dalam melibatkan peserta didik aktif dan media konkret yang kurang menarik sehingga peserta didik enggan untuk mengikuti pelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II didapatkan peningkatan pada keaktifan peserta didik yaitu 62%, hanya 3 peserta didik yang dirasa kurang aktif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, peningkatan tersebut dikarenakan media yang digunakan lebih variatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

| Partisipasi Anak | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------------|-------------------|------------|-------------------|------------|
| | Jumlah | Persentase | Jumlah | persentase |
| Nilai < 7,5 | 9 | 37,5% | 4 | 16,7% |
| Nilai ≥ 7,5 | 15 | 62,5% | 20 | 83,3% |
| Ketuntasan Belajar | 15 | 58,3% | 20 | 83,3% |
| Tidak Tuntas | 7 | 37,5% | 4 | 16,7% |
| Nilai Rata-rata | 178 : 24 = 7,3 | | 211 : 24 = 8,8 | |
| DayaSerap | 73,3x100% = 73,3% | | 87,9x100% = 87,9% | |

Berdasar pada tabel di atas dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik bpada siklus II. Peserta didik yang sudah tuntas KKM pada siklus I sebanyak 15 dari 24 peserta didik atau 62,5% hal ini dikarenakan penggunaan media benda konkret yaitu apel dan pir kurang bervariasi dan kurang menarik bagi peserta

didik. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 20 dari 24 peserta didik atau 83,3%. Hal ini dikarenakan penggunaan media benda konkret yaitu semangka, coklat batangan, kue, dan kertas warna warni lebih bervariasi dan lebih menarik perhatian peserta didik. Selain itu peserta didik diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran pada siklus II. Peningkatan hasil belajar juga terlihat pada nilai rata-rata dan daya serap peserta didik. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 7,3 dengan daya serap 73,3% mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 8,8 dengan daya serap 87,9%.

Dari dua siklus yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa penggunaan media belajar benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel matematika materi pecahan kelas III SD Negeri 01 Ganten. Hal ini sesuai dengan teori dari Richard Skemp (dalam Amin Suyitno, 2012:35), belajar matematika perlu dua tahap, yaitu perlu menggunakan benda-benda konkret untuk memberikan basis bagi siswa dalam menghayati ide-ide matematika yang abstrak. Tingkat abstrak, yaitu mulai meninggalkan benda konkret untuk menuju ke pemahaman matematika yang memang memuat objek-objek abstrak. Memang benar, penggunaan media benda konkret sangat membantu peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak dalam pelajaran matematika.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel matematika materi pecahan kelas III SD Negeri 01 Ganten. Terlihat bahwa pada akhir Siklus II tercapai nilai rata-rata 8,8 dan efisiensi penyerapan 87,9%. Dengan media benda konkret yang variatif dan menarik, peserta didik termotivasi untuk memperhatikan bahkan ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media benda konkret juga sangat membantu peserta didik dalam membangun pemahamannya terhadap konsep-konsep abstrak pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2014) *Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*.190-205 *Tentrem Mawati, Arin, dkk. (2021). Strategi Pembelajaran*, Medan : Yayasan Kita Menulis Kristiana Triastuti, (2020). *Buku Pendamping Siswa Cerdas*, 10-13.
- Astuti, Puji. *Penggunaan Media Kongkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 201
- Dr. Abdul Wahab, Junaedi, Didik Efendi, dkk. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*, 25-28.
- Hamzah, Ali dan Muhlirarini. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Cet. I; Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2013.
- Sundayana, Rostina (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. Netriwati, *Matematika Dasar*, IAIN Raden Intan: Fakultas Tarbiyah Fess, 2012.
- Siti Ruqqoyah, (2016). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, 50-55.