

Efforts to Improve Mathematics Learning Outcomes in Grade 2 at SD Negeri 2 Gaden through the Use of Concrete Media

Sri Hartini

SDN 2 Gaden
mulinatussaadah83@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This research aims to enhance mathematics learning outcomes in grade 2 at SD Negeri 2 Gaden through the use of concrete media. The research method employed is classroom action research, implementing a teaching strategy involving concrete media such as math manipulatives and educational games. The results indicate that the application of concrete media significantly improves student participation, deepens the understanding of mathematical concepts, and fosters a more positive learning environment. This improvement is observable through the comparison of learning outcomes before and after the implementation of concrete media. These findings offer practical recommendations for teachers and schools to consider the use of concrete media in efforts to improve mathematics learning outcomes in grade 2 at SD

Keywords: *Mathematics Learning, Grade 2 Elementary School, Concrete Media, Improvement of Learning Outcomes, Teaching Strategy*

Abstrak

Peran Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden melalui penggunaan media konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran yang melibatkan media konkret seperti manipulatif matematika dan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media konkret secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman konsep matematika, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif. Peningkatan ini dapat diamati dari perbandingan hasil pembelajaran sebelum dan setelah penerapan media konkret. Temuan ini memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pihak sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan media konkret dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD.

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika, Kelas 2 SD, Media Konkret, Peningkatan Hasil Pembelajaran, Strategi Pengajaran*

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

Pendidikan matematika di tingkat dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk pemahaman dan keterampilan matematika siswa, yang pada akhirnya memengaruhi perkembangan intelektual mereka di masa depan. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), kelas 2 menjadi landasan awal yang sangat vital untuk mengenalkan dan membentuk pemahaman konsep-konsep matematika yang mendasar. Pada kelas ini, siswa mulai diperkenalkan pada konsep-konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan angka. Namun, hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden belum mencapai tingkat optimal, mendorong perlunya upaya peningkatan melalui pendekatan inovatif, salah satunya adalah penggunaan media konkret.

Latar belakang penelitian ini merujuk pada konteks pendidikan matematika di SD Negeri 2 Gaden. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika, masih terdapat sejumlah kendala. Peningkatan kurikulum dan penggunaan metode pengajaran yang lebih interaktif belum sepenuhnya mencapai tujuan optimal, khususnya di tingkat kelas 2. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Penting untuk memahami tantangan konkret yang dihadapi guru dan siswa di kelas 2. Proses pembelajaran yang kurang efektif bisa dipengaruhi oleh tingkat abstraksi dari konsep matematika yang diajarkan, yang mungkin tidak selalu sesuai dengan perkembangan kognitif anak di usia ini. Selain itu, faktor-faktor seperti kurangnya sumber daya visual yang mendukung dan keterbatasan dalam membuat hubungan praktis konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari juga menjadi kendala dalam mencapai pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana upaya peningkatan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden dapat dilakukan melalui penggunaan media konkret? Sejauh mana media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan hasil belajar siswa? Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa target, yaitu:

Meningkatkan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden., Menilai sejauh mana penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, Mengukur efektivitas media konkret dalam meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.

Manfaat penelitian ini melibatkan berbagai pihak. Bagi guru matematika, hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis tentang penerapan media konkret dalam mengajar matematika di kelas 2, membantu mereka merancang strategi yang lebih efektif dan menarik. Siswa diharapkan mendapatkan manfaat langsung dari pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum dan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai untuk tingkat kelas ini. Di tingkat yang lebih luas, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada pemahaman kita tentang efektivitas media konkret dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika di tingkat SD.

Kerangka konseptual penelitian ini didasarkan pada konsep pembelajaran matematika yang melibatkan penggunaan media konkret. Teori pembelajaran konstruktivis dan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas menjadi landasan bagi pemilihan media konkret. Media konkret, seperti manipulatif matematika dan permainan edukatif, dianggap sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam menginternalisasi konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.

Pendahuluan ini memberikan landasan kokoh untuk memahami konteks, masalah, tujuan, manfaat, dan kerangka konseptual dari penelitian ini. Dengan menghadirkan gambaran yang komprehensif, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan sumbangan yang berarti terhadap upaya peningkatan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai kerangka kerja metodologisnya. PTK dipilih karena dapat memberikan gambaran yang mendalam tentang dampak penggunaan media konkret terhadap peningkatan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas 2 SD Negeri 2 Gaden. Setiap siklus melibatkan implementasi media konkret seperti manipulatif matematika dan permainan edukatif selama pembelajaran matematika. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk observasi partisipatif, tes hasil belajar, dan wawancara dengan guru dan siswa. Analisis data melibatkan tahapan pengolahan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan pendekatan tematik, sementara data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan hasil pembelajaran. Hasil analisis data akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas penggunaan media konkret dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya peningkatan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden melalui penggunaan media konkret. Berdasarkan data yang terkumpul dari tiga siklus penelitian, beberapa temuan signifikan dapat diidentifikasi. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus. Penggunaan media konkret, seperti manipulatif matematika dan permainan edukatif, memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep matematika. Peningkatan ini mencakup peningkatan skor tes individual dan kolektif. Secara rata-rata, terdapat peningkatan sebesar 20% dalam pencapaian siswa dari awal hingga akhir penelitian. Observasi partisipatif menunjukkan peningkatan dalam tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penggunaan media konkret menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Ini mencerminkan dampak positif media konkret terhadap motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran matematika. Wawancara dengan guru mata pelajaran matematika juga mengungkapkan tanggapan positif terhadap penggunaan media konkret. Guru mencatat perubahan dalam respons siswa dan melaporkan bahwa media tersebut membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Guru juga mengakui bahwa keberagaman media konkret memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memiliki dampak positif pada hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden. Peningkatan hasil belajar siswa mencerminkan efektivitas media konkret dalam memfasilitasi pemahaman konsep matematika. Media konkret memberikan representasi visual dan pengalaman langsung yang mendukung konstruksi pengetahuan matematika oleh siswa. Interaksi siswa selama pembelajaran juga meningkat dengan penggunaan media konkret. Aktivitas kelompok dan diskusi menjadi lebih produktif, mengindikasikan bahwa media konkret merangsang kolaborasi dan komunikasi di antara siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pendekatan konstruktivis, di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan konstruksi bersama. Hasil penelitian ini memberikan implikasi positif untuk pengembangan

pembelajaran matematika di kelas 2. Penggunaan media konkret dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk mendekati siswa pada konsep matematika yang abstrak. Oleh karena itu, disarankan bagi guru matematika untuk mempertimbangkan integrasi media konkret dalam desain pembelajaran mereka. Meskipun hasil positif, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan. Persiapan dan pengelolaan media konkret membutuhkan waktu dan sumber daya tambahan. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru agar dapat mengintegrasikan media konkret dengan baik dalam pembelajaran sehari-hari.

Penelitian ini memberikan landasan untuk penelitian selanjutnya. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah untuk menggeneralisasi temuan. Selain itu, penelitian dapat diarahkan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1 Rata-rata Skor Observasi Keterampilan Proses

Variabel	Keterampilan	Siklus		
		I	II	III
Menganalisis		75	85	92
Mencipta		80	88	94
Mengevaluasi		70	78	88

Tabel 2. Rata-rata Skor Tes Hasil Belajar Siswa

Jenis Tes	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tes Formatif	60	75	88
Tes Sumatif	65	82	92

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pengertian hasil belajar yaitu sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan penguasaan terhadap kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat- bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan, bukan hanya sekedar penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran (Rusman, 2017:129). Setelah penelitian dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya sebatas pada aspek pengetahuan saja, namun juga dalam sikap dan keterampilan mereka yang meningkat menjadi lebih baik. Keunggulan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini mengukur kemampuan berpikir kritis sekaligus hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning dalam mata pelajaran matematika pada kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Kemudian dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, peneliti menggunakan kuesioner yang diperkuat dengan pengamatan yang dilakukan oleh guru. Selain itu, hasil belajar diukur menggunakan soal tes berbentuk uraian agar hasil yang didapatkan lebih akurat.

Peningkatan hasil belajar matematika dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu menunjukkan pecahan senilai pada gambar dan model konkret, menuliskan contoh pecahan senilai, menemukan pecahan senilai dengan mengalikan/ membagi pembilang dan penyebut dengan angka yang sama. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shandy (2016) dan Amanda (2018). RME menggunakan permasalahan yang dekat dengan siswa dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik lebih paham dengan materi yang diberikan. Hal inilah yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, konteks yang digunakan untuk mengenalkan pecahan adalah buah jeruk dan donat.

SIMPULAN

Dengan mempertimbangkan hasil kajian dan kaitannya dengan kerangka teori, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran matematika di kelas 2 SD Negeri 2 Gaden. Prinsip-prinsip konstruktivisme yang menjadi dasar teoretis penelitian ini memandang pembelajaran sebagai suatu proses konstruksi pengetahuan oleh siswa melalui interaksi dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan konfirmasi atas relevansi dan keefektifan penerapan teori konstruktivisme dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2018). Meningkatkan hasil belajar dengan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 42.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dian Elyana, E., Andhika, A. W., & Ori, B. T. M. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77-86.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and Achievement in Problem-Based and Inquiry Learning: A Response to Kirschner, Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274-1290.
- Saputro, B., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika menggunakan model PBL pada siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 621-631.
- Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107.
- Ministry of Education and Culture. (2013). *Kurikulum 2013: Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Ministry of Education and Culture.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Kristiyanto, D. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika dengan model Project Based Learning (PJBL). *Mimbar Ilmu*, 25(1), 1-10.